MASTER GAMES®

спечелете големите награди:

[200] култови фланелки

[10] супер пейджъра

[10] абонамента

#18 [68+8]

най-четеното списание за компютърни игри в България

настолно четиво на заклетия геймър

+ [DEMO] armored fist 3
+ [DEMO] dungeon keeper 2
+ [DEMO] aoe II: age of kings
+ [DEMO] tr4: the last revelation

декември / '99
година 2 ISSN 1311-1221
Цена: 7.00лв. [7000лв.]
Цена без CD: 2.70лв. [2700лв.]

tzar [10/10]
faust [10/10]
omicron [9/10]
revenant [9/10]

СПЕЧЕЛЕТЕ СУПЕР НАГРАДИТЕ НА MASTER GAMES

10 ЕДНОГОДИШНИ АБОНАМЕНТА

200 КУЛТОВИ ФЛАНЕЛКИ

10 СУПЕР ПЕЙДЖЪРА

ВНИМАНИЕ!!!

СТИКЕРИТЕ ЗА НАГРАДИТЕ НА 'MASTER GAMES' ЩЕ ОТКРИЕТЕ САМО В СПИСАНИЯТА С ДИСКОВЕ В НАСТОЯЩИЯ #18 И СЛЕДВАЩИТЕ #19 И #20 БРОЕВЕ.

ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ ЕДНА ОТ СУПЕРСКИТЕ НАГРАДКИ, ТЪРСЕТЕ ЕДИН ОТ ТРИТЕ ПЕЧЕЛИВШИ СИМВОЛА НА СТИКЕР, ЗАЛЕПЕН В ДОЛНИЯ ДЕСЕН ЪГЪЛ НА ТАЗИ СТРАНИЧКА, ИЗРЕЖЕТЕ СТИКЕРА И ГО ИЗПРАТЕТЕ НА АДРЕСА ПО-ДОЛУ С ПИСМО, В КОЕТО ДА СА ПОСОЧЕНИ ТРИТЕ ВИ ИМЕНА, ЕГН И ТОЧЕН АДРЕС. НАГРАДАТА ЩЕ ПОЛУЧИТЕ С ПРЕПОРЪЧАНА ПРАТКА ИЛИ ЛИЧНО В РЕДАКЦИЯТА НА 'MASTER GAMES'. ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ КЪСМЕТ !!!

АДРЕС: СОФИЯ 1124, УЛ. "НИКОЛАЙ РАКИТИН" 1, ЕТ.2

ТЕЛЕФОН ЗА ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ: (02) 943 42 17



MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

EverGreen

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS

















Издател: "ДАрТ - София" ООД; *e-mail:* dart@inet.bg
www.master-games.com
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man
Вальо, БатНик, Cali, Стефан, Диди, Пецата и Сибила

MG CD #18

CONTENT CONTENT CONTENT CONTENT CONTENT

AOE II: THE AGE OF KINGS

SPEC OPS 2

DUNGEON KEEPER 2

FIFA 2000

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

10-11 / 1999

-HOT GAME DEMOS-

3D Ultra Cool Pool, 3D Ultra Radio Control Racers, AOE II: The age of kings, Armored Fist 3, Big Bang, Carnivores 2, Dungeon Keeper 2, FIFA 2000, Hot Wheels Crash!, Indiana Jones and the Infernal Machine, Pong, Sega Rally 2, SpecOps 2, Spirit of Speed 1937, Tomb Raider: The Last Relevation, Total Annihilation: Kingdoms, Total Soccer 2000, Wheel of Time

-HOT GAME NEWS-

Duke Nukem Forever, Gromada, Hostile Waters, Loose Cannon, Summoner

-PATCHES-

3D Ultra RC Racers v1.1, AMA Superbike, Armored Fist 3, Descent FreeSpace OEM, Grand Prix Legends v1.2, Jane's Fleet Command v1.2, Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2, Madden NFL 2000 Patch #2, NASCAR evolution v1.04, NHL 2000, Rainbow Six 2: Rogue Spear v2.04, SW Episode I: The Phantom Menace, Starcraft v1.07, StarCraft: Broodwars v1.07, StarSiege: Tribes v1.9, The Settlers III v1.52 Patch from v1.51, Total Annihilations: Kingdom v2.0, Trophy Bass 3D, Unreal Tournament v348 from v338, Warzone 2100 v1.09

-CHEATS-

Autobahn Raser, C&C: Tiberian Sun [Editor + Config], Dark Stone Game Hack Module, DemonStar Trainer, Driver [Config + Game Position + Missions-Scripts], Homeworld German Money Trainer, Megaland Gamesave, Money Trainer for Biing 2, Theme Hospital UHS Module, Toca 2 Audi Texture, Tony Hawk's Skateboarding Trick Liste

-SOLUTIONS-

Apollo 18, Diablo, FF 8 [TACTICS Battle Mechanics Handbook v1.50 + CARD MOD CHEAT GUIDE Version 1.0 + POWER UP GUIDE Version: 2.0], FF: Mystic Quest, GranHistoria, Hellfire, Homeworld Hints and Walkthrough, Inherent Evil Chapter 1: The Hotel, Phantasy Star 4, Resident Evil 2 walkthrough v0.1 (US ver.), Shadowman, Legacy of Kain: Soul Reaver - Version 7 (Final Version) eng. version, Save State Hacking Guide for "Breath of Fire 2", Save State Hacking Guide for "Secret of Evermore"

-FAQ's-

Biosys, ST: Birth of the Federation Datenbank, CASTLE OF DRAGON v1.0, Duke Nukem 3D: (Atomic Edition), FF 8 [Item v1.0 + Pocketstation + Desktop Accessories], GRAN TURISMO 2 COMPENDIUM, Grand Theft Auto 2, Tekken Tag Tournament [Kuma Call of the Wild (a Strategy guide) + guide for Advanced and Beginners (Version 1.01)], Madden 2000 game, MDK Keyboard Map, Monster and Weapons guide for Doom II, N F L 2 K, NHL '99 Mini, Psychic Force Two[+Move List Version 1.1], Quake 2 V1.1, Reptile FAQ for Mortal Kombat II, III, IV, Sanitarium, Secrets and General Information for Devil Summoner : Soul Hackers, Street Fighter 3: Third Strike, TFX Keyboard Map, The Driver Cheats FAQ v1.0

-SHAREWARE-

AVI Creator 1.5, CD Box Laberer, GetRight 4.0.0, Servant Salamander 1.6 Beta 3, WinAmp 2.5e Full Version, WinRAR 2.6 Beta 5

-PROGRAMS-

GAME WIZARD 32 Version 3.00, GameHack 1.0, MAGIC TRAINER CREATOR 1.27 ENGLISH VERSION, UHS Reader for Win 3.1 v4.20, UHS Reader for Win 95 v4.00, Universal Game Editor v1.0

MICRO NEWS

От фирмата 3DO обявиха, че се подготвя най-новата им баскетболна симулация от серията High Heat Baseball, а именно High Heat Baseball 2001.

Activision обяви, че играта Star Trek: Hidden Evil ще бъде в търговската мрежа около 22/11.

Core Design отхвърлиха спекулациите на специализираното американско издание Register, според което версията на играта Tomb Raider IV: The Last Revelation, която се разпространява в САЩ ще бъде опростена, за да бъде пригодена към **"ограничените възможности на американската аудитория за продължително концентриране на вниманието"**. :o))))

Creative Labs обявиха, че са продали стомилионната бройка от техните аудио-ускорители Sound Blaster, което съвпада и с десетгодишнината на фирмата.

Epic Games потвърдиха, че Unreal Tournament е готов и предаден на фирмата разпространител, GT Interactive, които въпреки финансовите си затруднения в момента обещават играта да се появи в търговската мрежа до седмица.

Guillemot представиха най-новия си продукт - ThrustMaster NASCAR Pro Digital Racing Wheel. Новият plug n' play волан се характеризира с DirectX 7 и USB интерфейс. От фирмата обещаха да покажат някои от най-новите си разработки на следващото E3 изложение.

След като Infogrames изкупи значителна част от акциите на GT Interactive двете компании ще продължат засега да функционират самостоятелно. Това обаче зависи в голяма степен от решението на общото събрание на акционерите в компаниите.

Софтуерният магнат и президент на Microsoft, Бил Гейтс демонстрира най-новият супер продукт на компанията - Windows 2000, заедно с придружаващия я пакет MSN Web Companion във Венецианският хотел на Лас Вегас миналата седмица. Новият Web Companion ще работи под операционната система Windows CE и цената му ще варира до $200.00, когато ще бъде пуснат на пазара през втората половина на 2000-та година.

От Southpeak Interactive разкриха нови детайли около предстоящата премиера Wild, Wild West: The Steel Assassin. Играта предлага нелинейна, диверсифицирана сюжетна линия, с възможности за подбор на нивото на трудност и главния герой и е изпъстрена с множество логически загадки и интуитивни пъзели.

Strategy First възнамеряват да организират онлайн интервю със създателите на играта Disciples: Sacred Lands. Това ще стане по HEAT online gaming service в седмицата между 15-ти и 21-ви декември, и програмистите ще дават съвети за най-добрия подход към играта, стратегиите към които геймърите трябва да се придържат ако искат да постигнат успех и т.н.

В най-скоро време новата аудио карта на Turtle Beach, CancunFX ще се продава с специализираните магазини в САЩ и Западна Европа. Ето някои от характеристиките на CancunFX: Roland GS съвместим синтесайзер, 128 MIDI звукови ефекти, 225 звукови вариации и 64нотна полифония.

Новини от света на видео игрите и конзолите: Ето най-новите заглавия на пазара: WWF: Attitude на Acclaim, NBA 2K на Sega, Speed Devils и Suzuki Allstare Racing за Dreamcast на UbiSoft, както и Rayman 2 за Nintendo 64 на същата фирма.

От Activision ни предлагат TOCA: Touring Car Challenge и Wu-Tang: Shaolin Style. **Новото заглавие от Capcom е Resident Evil 3**, а от THQ ни предлагат BASS Masters Classics и Toy Story 2 за Game Boy Color.

Според публикувани наскоро прогнози на Merrill Lynch около един милион и двеста хиляди от новия тип конзоли на СОНИ - PlayStation II ще бъдат продадени до март 2000 г. в Япония. Тази цифра ще достигне четиридесет броя до март 2002 г.

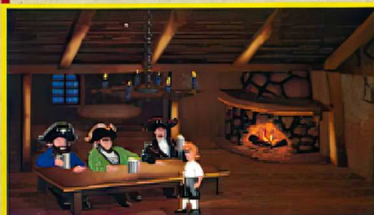
Sony разпространиха списъка с новите заглавия, които предстои да излязат през първото тримесечие на 2000-та година: Tomba! 2: The Evil Swine Returns (1/18/2000); Colin McRae Rally (2/15/2000); Hot Shots Golf 2 (3/7/2000)

Street Fighter Alpha 3 на Capcom за Dreamcast ще бъде забавена до началото на януари 2000-та за Европа и САЩ. Новата PlayStation версия на Strider 2 ще включва както оригиналното заглавие, така и наскоро завършеното продължение в стил arcade.

Ще има ли четвърта серия на Monkey Island?



На този въпрос от LUCASARTS неизменно отговарят: "Засега нямаме никакви планове за издаване на MONKEY ISLAND 4. Благодарим за интереса." Но ние помним, че преди да излезе третата серия, от фирмата отговаряха по същия начин. Така че, нищо не се знае. Изобщо от LUCASARTS обичат да отговарят на всички въпроси, отнасящи се до бъдещата им дейност, с "не мога нито да потвърдя, нито да отрека." Но ако човек следи внимателно световния геймърски печат, може да стигне до няколко интересни извода. Първо, LUCASARTS не смята да се занимава единствено със STAR WARS. Второ, според някои клюки LUCASARTS работи над третата серия на MANIAC MANSION. И трето, май наистина момчетата на Джордж Лукас подготвят четвъртия Маймунски остров, за който официални съобщения вероятно ще има още до края на 1999 г. Дори били готови и първите два работни сценария. Явно трябва да се въоръжим с търпение (между втората и третата серия минаха цели пет години) и да се надяваме, че все пак наскоро ще научим повече подробности. **Ако** е вярно, че професионалистите в LUCASARTS се размотават (в което силно се съмняваме), аматьорите изобщо не си губят времето. В Интернет вече се появиха неколцина ентусиасти, създали нова технология (много близка до технологията SCUMM, използвана в адвенчърите на LUCASARTS), която предлагат на други ентусиасти и мераклии да правят игри. Освен това има фирми, които изглежда смятат да продължат някои проекти, започнати от LUCASARTS: за ZAK MCKRAKEN 2 можете да научите нещо повече на адрес zak2.tsx.org., а за почти готовата FATE OF ATLANTIS - на indyproject.indy3d.net.





Наградите на B A F T A

BAFTA, което ще рече "Британска академия за филмово и телевизионно изкуство", за втора поредна година раздаде награди и за игри. Ето носителите на престижните отличия, както ги съобщи журито, начело с Peter Molyneux.

Best UK developer: Rare Ltd.
Innovative Game: LEGEND OF ZELDA (от Nintendo) за N64
Games: LEGEND OF ZELDA (от Nintendo) за N64
Moving Images: DRIVER (от Reflections) за PC/PSX
Sound: GTA: LONDON 1969 (от Rockstar) за PC/PSX
Interactivity: LEGEND OF ZELDA (от Nintendo) за N64
Design: WIP 3 OUT (от Psygnosis) за PSX
Computer Programming: LEGEND OF ZELDA (от Nintendo) за N64



Чиста информация

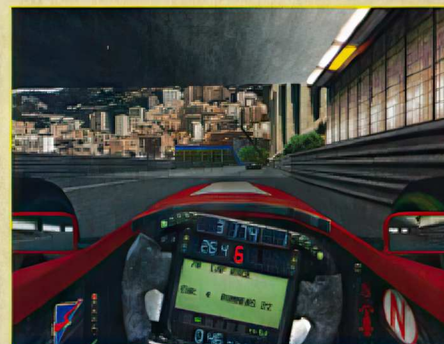
QUAKE е продадена в 1 000 000 екземпляра, **QUAKE 2** - в I 200 000, QUAKE 3 ARENA само за три седмици - в 1 000 000.
От DAIKATANA, за да е печеливша, трябва да бъдат продадени 1 200 000 бройки.
Във Великобритания от конзолата **DREAMCAST** през първите ѝ три дни са продадени **63 000** екземпляра, в континентална Европа още през първия ден те са **185 000**, а в Съединените щати, пак за един ден - **300 000**.

Starcraft и Южна Корея

Фирмата BLIZZARD сензационно съобщи, че в Южна Корея вече са продадени милион екземпляра на STARCRAFT и mission pack-а BROOD WARS. Ако това е вярно, то е страхотна изненада - в тази страна игрите се продават обикновено в по 10 - 20 хиляди екземпляра. Стастически погледнато, всеки четвърти кореец си е купил по една от споменатите игри. Но в Азия всичко е възможно...

Grand Prix и Hasbro

Една лоша и една добра новина. Лошата е, че HASBRO отлага излизането на GRAND PRIX 3 поне до пролетта на 2000 г. Добрата е, че до края на тази година ще излезе GRAND PRIX WORLD - свободно продължение на известните GP-мениджъри.





Ultima Online 2

EverQuest и Asheron`s Call - две от трите интернетски RPG-та на XXI век. А как ли ще изглежда Ultima Online 2? И за тази игра не се знае кой знае какво - може би, защото се очаква да се появи поне след година. Двете серии ще са съвсем независими и няма да е възможно никакво прехвърляне на фигури от едната в другата игра. Ще избираме измежду три раси и това горе-долу е всичко, което се знае. За повече информация следете www.uo2.co



Speedball за PC?

Знаеше се, че ще има продължение на този известен и жесток футболен симулатор, но само за SONY PlayStation. От фирмата обаче са започнали проучване дали геймърите няма да поемат и PC-версия.

Duke Nukem Forever



За тази многоочаквана игра до скоро фирмата 3D REALMS не подаваше никаква информация. И ето че вече виждаме първите screenshot-ове. Какво можем да ви съобщим засега? Първо, казват, че играта ще излезе най-рано след половин година, но този срок май е почти неизпълним. По-реално е това да стане някъде към края на 2000 г. В 3D REALMS засега се занимават главно със сюжета на новата игра, в който старият ни познат Dr. Proton се връща на Земята, завладява Area 51 и има намерение да унищожи света. Мястото на действието е Area 51, околната пустиня и Лас Вегас. Авторите на играта обещават, че този път Duke ще е по-словоохотлив и ще употребява много повече думи. Първоначалното намерение в DUKE NUKEM FOREVER да се използва енджинът на QUAKE 2 е отпаднало и от няколко месеца се е преминало към енджина на UNREAL.



Нови игри на хоризонта!?



Информации за нови игри идват не само от изложения като E3 или ECTS, но и по официални и неофициални пътища - нали ви е ясно! И макар че не всички източници са супердостоверни, нека си споделим някоя и друга клюка.

BLAIR WITCH PROJECT. Над тази игра (не mission pack, по-скоро продължение) работят в TERMINAL REALITY, а правата са купени от GOD GAMES.

CAESAR 4. В IMPRESSIONS вече работели над четвъртия CAESAR и втория PHARAOH.

ELITE 4. Тук всичко, което се чува е, че има споразумение за четвъртата серия на известната космическа стратегия.

FLY! 2. Отново проект на TERMINAL REALITY. Продължението на популярния и качествен цивилен (граждански) самолетен симулатор е планирано за края на 2000 г. От MICROSOFT направо щели да завиждат...

GRAND THEFT AUTO 3D. GTA е толкова успешна игра, че щеше да е чудо, ако не ѝ бяха направили 3D продължение. Но нека първо да поиграем GTA 2, пък после ще му мислим.

HITCHHIKER`S GUIDE TO THE GALAXY. Този "автостопаджийски пътеводител" на неизвестната фирма OCTAGON ENTERTAINMENT щял да бъде 3D екшън-адвенчър и да излезе през есента на 2000 г.

SWAT 4. Тя още третата серия не е излязла, те говорят за четвъртата! Не може да се каже, че досегашните игри са ни взели акъла, но пък може следващите да го сторят. Ще поживеем, ще видим.

OUTCAST 2. Първата игра излезе само преди няколко месеца, а от INFOGRAMES вече се заканват, че ще продължат с нови адвенчъри.

WOLFENSTEIN 2000. Това също не е официална информация, а само клюка. Но дано е вярна!

Една малка Grand Prix



Една добра новина за любителите на MICRO MACHINES и на RE-VOLT. STUNT GRAND PRIX, подготвяна от фирмите HASBRO и TEAM 17, позволява игра в мрежа за шест души и по двама на компютър. Освен това има много интересни режими на игра (Tournament, Stunt Challenge, Arcade, Quick Race, Freestyle, Stunt Mode, Time Trial), 24 трасета, 16 автомобила, които можете да ъпгрейдвате, и т.н. Очаква се играта да излезе през пролетта на 2000 г.

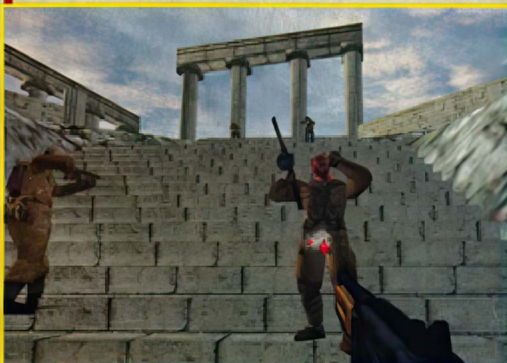


Задава се Firestorm

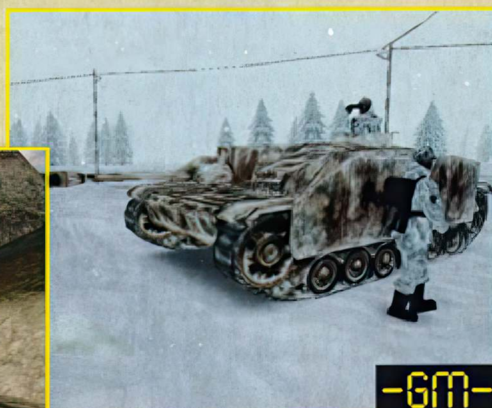
Естествено е, че след големия успех на TIBERIAN SUN (2 милиона продадени екземпляра) идва време и за официален mission pack, т.е. за FIRESTORM, който бил наполовина готов и щял да се появи някъде през февруари 2000 г. Сюжетът е свързан с TIBERIAN SUN и има 18 нови мисии, 7 нови единици, нови филми и мултиплейър World Domination, чрез който съперничеството на GDI и NOD ще се разпростре из цял свят.

Fight for Freedom

Това е подзаглавието на mission pack на чешката игра HIDDEN & DANGEROUS, който излиза до края на тази година. Какво говорят цифрите: 3 кампании, 9 мисии, 16 нови войници, 8 оръжия и 5 превозни средства (между които джип, танк, бомбардировач и хидроплан). Кампаниите са независими една от друга и се разиграват в различни страни - Полша, Франция и Гърция. Фирмата ILLUSION SOFTWORKS е подготвила и подобрен изкуствен интелект.







-GM-

Предстоящо

До един месец:

BATTLEZONE 2. Това продължение на известната игра трябва да се появи всеки момент. Фирмата PANDEMIC STUDIOS е включила нов мултиплеър (подобен на TEAM FORTRESS), значително е подобрен изкуственият интелект и здраво е поработено над графиката.

До три месеца:

THIEF 2: THE METAL AGE. Още първият Thief със специфичността и оригиналността си подсказваше, че ще има продължение. Втората серия е с подобрен енджин, изкуствен интелект, нови нива и кооперативен мултиплеър. Но докато чакаме тази серия, не е лошо да поиграем с Gold-версията на първата игра с три нови нива.

До три месеца:

NOX. На тази игра, която засега изглежда великолепно, вече й викат "Diablo killer". Дали е така, ще видим - нека да изчакаме до началото на 2000 г.

До шест месеца:

HIRED. CYBERPUNK, AMIGA, 3D-екшън, мултиплеър, енджин на UNREAL. Това би трябвало да е гаранция за голям успех...

До една година:

HALO. Игра, за която прекалено много се говори още от изложението E3 в Лос Анджелис. Някои твърдят, че този боен екшън благодарение на феноменалната си фотореалистична графика ще промени света. Това значи нов свят - или какво

Класации

Великобритания:

1. C&C: Tiberian Sun (EA)
2. Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)
3. Driver (GT Interactive)
4. Homeworld (Sierra)
5. Championship Manager (Eidos)



САЩ:

1. C&C: Tiberian Sun (EA)
2. RollerCoaster Tycoon (Hasbro)
3. Rainbow Six: Gold Edition (Red Storm)
4. Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)
5. Madden NFL 2000 (EA)



Трудно е да се предположи кои игри ще направят през декември размествания в класациите. Има много кандидат-фаворити. Въпросът е само дали ще излязат навреме. Във Великобритания могат да се намесят FIFA 2000 и TOMB RAIDER 4, а в Съединените щати - QUAKE 3 ARENA, THEME PARK WORLD, INDIANA JONES 3D, HALF-LIFE: OPPOSING FORCE, DIABLO 2 и AGE OF EMPIRES 2.





Цяла дузина фордове

Състезателните игри, които фирмата EMPIRE INTERACTIVE показа на изложението ECTS, си приличаха като капки вода. По-интересно изглеждаше единствено FORD RACING с възможността да покарате 12 различни коли от марката Форд: Focus, Ka, Fiesta, Mondeo, Puma, Cougar, Ecort, Taurus, Explorer, GT90, Mustang и F1 50

Amen се отлага

Фирмата CAVEDOG съобщи, че цялата група дизайнери (осем) на проекта AMEN: THE AWAKENING е уволнена. Така че излизането на този многообещаващ и оригинален 3D екшън се отлага някъде за към средата на следващата година. Най-рано

Бръмбарът VW

Фирмата INFOGRAMES съобщи, че подготвя предълг списък с игри за следващата есен. Интересното е, че пет игри от този списък имат в заглавието си Test Drive. Най-интересна обаче май ще е BEETLE CRAZY CUP, където в пет различни дисциплини се състезавате със своя любим "бръмбар" Фолксваге

На терена излизат:

Ноември 1999

- GABRIEL KNIGHT 3
- INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE
- TONIC TROUBLE
- TOMB RAIDER IV
- UNREAL TOURNAMENT
- SWAT 3
- PLANESCAPE: TORMENT
- ULTIMA ASCENSION
- THEME PARK WORLD



Декември 1999

- QUAKE III ARENA
- DIABLO II
- BATTLEZONE 2
- MESSIAH
- DAIKATANA
- DIE HARD TRILOGY 2
- URBAN CHAOS



Зимата на 2000

- SOLDIER OF FORTUNE
- HEAVY METAL: FAKK2
- NOX
- THIEF 2: THE METAL AGE
- FINAL FANTASY VIII
- THE SIMS
- ANACHRONOX
- C&C: FIRESTORM
- FLASHPOINT
- GIANTS: CITIZEN KABUTO



- MDK 2
- GRAND PRIX 3
- STAR WARS: FORCE COMMANDER
- TEAM FORTRESS II

Пролетта на 2000

- BLACK & WHITE
- WARCRAFT III
- COMMANDOS 2
- GALLEON
- DARK REIGN 2
- ALONE IN THE DARK 4



Фирмата 3dfx представи на търговското изложението Comdex, предстоящите за серийно производство Voodoo4 и Voodoo5 графични ускорители. Новите карти са базирани на най-новата им разработка, а именно 0.25 микронния чип VSA-100 3D, който може да поддържа както AGP 4x PCI , от 16 до 128 мегабайта RAM, от 333 мегатексела/ мегапиксела за секунда до 1.47 гигатексела/ гигапиксела , 32 битов RGBA рендъринг, 24 битови W и Z буфери, 8 битов stencil буфер, DVD характеристики, Direct3D/ Glide/ OpenGL APIs, DXTC и FXT1 текстурна компресия и 32 битови текстури до 2048x2048. Струващата 179.95 долара Voodoo4 4500 (AGP/ PCI) има 32 мб. RAM, един VSA-100 процесор и скорост 337 до 367 мегапиксела за секунда. Струващата 229.95 долара Voodoo5 5000 (PCI) е с 32 мб. RAM, двоен VSA-100 процесор и скорост 667 до 733 мегапиксела за секунда. Струващата 299.95 долара Voodoo5 5500 (AGP) е с 64 мб. RAM, 2x VSA-100 процесор и 667 до 733 мегапиксела за секунда. Струващата 599.95 долара Voodoo5 6000 (AGP) има 128 мб. RAM, 4x VSA-100 процесор и скорост от 1.33 до 1.47 гигапиксела в секунда. За повече информация посетеме web-страницата на фирмата. Посочените погоре цени не са окончателни.

Aureal съобщи, че най-новата им разработка Vortex2 SQ3500 Turbo - аудио ускорител ще се появи по магазините в найскоро време. Най-вероятно това ще стане в началото на следващата година, като цената и ще бъде $199.95. Ето някои от характеристиките на тази аудио-карта: Vortex2 AU8830 процесор, Motorola DSP56362 DSP Turbo Module с възможност за ъпгрейд, професионален 576 синтесайзер , Dolby дигитален декодер, A3D v1.0/ A3D v2.0/ A3D v3.0/ EAX/ DirectSound/ DirectSound3D/ DirectInput support, две/ четири тонколони, както и коаксиален S/PDIF изход.

Wheel Of Time на GT Interactive, Indiana Jones and The Infernal Machine на LucasArts, както и **Spec Ops II: Green Berets** на Ripcord Games и Field & Stream Trophy Hunting на Sierra са вече в магазините.

Black Moon Chronicles

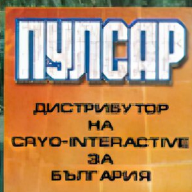


пригответе се за битката на живота си






Над 100 различни мисии разделени в 5 кампании
4 жадуващи за власт лидера, всеки със специфични бойни единици, сгради и характеристики
Възможност да командвате стотици единици
80 бойни единици (от паладини до гигантски бойни слонове) и 120 сгради
6 допълнителни раси (джуджета, елфи, великани, орки, немъртви и демони),
които могат да са ваши съюзници или врагове
Невероятна графика и междинни анимации
Сингъл и мултиплейър (до 8 играча посредством LAN или Internet) режими
Играта включва редактор, с който можете да създадете свои собствени нива



PC CD-ROM
2 ДИСКА





TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

Тежка ли е TZAR-ската корона? *Как мислиш колко време отнема създаването на една наистина добра компютърна игра? Месец? Два? Половин година? Верният отговор е... над две години! А от колко хора се прави една компютърна игра? От трима? Петима? Студено. Десет? Поне двадесетина, друже, и това е абсолютният минимум. Сега си представи, че ти предстои да посветиш следващите две години от живота си на някакъв проект, за който всъщност дори не си сигурен, че ще види бял свят. Две години, изтъкани от здраво бачкане, яко недоспиване, куп скъсани нерви, безкрайни телефони разговори с надути издатели, никакво море и почти никакъв личен живот. О, щях да забравя – никакви други игрички, освен тази, по която работиш. Звучи страшничко, а?* ***Когато се видяхме преди няколко дни с дизайнера на TZAR, Весо Ханджиев,*** *той вече беше започнал да си възвръща човешкия облик, макар че сигурно ще му е нужно още доста време, за да се отърси от умората. Което не му пречеше да се чувства страхотно. И с пълно право, мен ако питате. Когато човек има зад гърба си игра като TZAR, той определено би трябвало да се чувства страхотно. Същото важи за всички останали момчета и момичета, работили по проекта през последните двайсет и четири месеца. Между другото Весо си призна, че му е и малко тъпо. В един момент осъзнал, че при същото темпо му „остава" време „само" за още няколко игри, далеч по-малко отколкото би искал да направи всъщност.* ***Комай тук му е мястото да ви обясня*** *с думи прости в какво всъщност се състои работата на един гейм дизайнер. Защо точно неговата работа ли? Защото това, приятели мои, е човекът, който на практика създава играта. Оттам и титлата „designer", което в случая означава именно „създател".* ***Всичко започва*** *с една простичка и по възможност гениална идея, кръстена „концепция за игра" и включваща кратък преразказ на историята, базови описания на основните персонажи, подробности около евентуалния жанр на играта и не на последно място ключовите особености на геймплея (или с други думи начинът, по който ще се играе бъдещата игра). Тънкият момент в цялата работа идва от факта, че бъдещата игра трябва да бъде ако не революционна, то поне актуална след цели две години. Тази идея трябва да бъде защитена пред големите босове, което хич не е лесна работа, след това да ѝ се определи бюджет, който хич не е малък, и накрая да се определи срок за изработка и приблизителна дата на премиерата.* ***Оттук нататък започва наистина якото бачкане.*** *Гейм дизайнерът запрята ръкави и изписва стотици страници текст, съдържащ подробна „дисекция" на всичко основни детайли на играта – персонажи, интерфейс (т.е. начин на управление), дизайн на нивата и прочее, и прочее. Получилото се писание далеч не е окончателно, защото в процеса на работа голяма част от идеите биват доразвити, други пък отпадат, за да се появят на тяхно място нови, по-удачни или по-оригинални. Това ще рече, че цялата тази документация бива пренаписана на няколко пъти (слава богу, не на ръка). От този момент, та чак до самия купон по случай излизането на играта гейм дизайнерът трябва да е буквално навсякъде, което понякога означава на две, че и на три места едновременно. Той трябва да непрекъснато доразяснява концепцията си, да се грижи хората от екипа да работят в пълен синхрон, да реагира мигновено на всеки възникнал проблем и не на последно място да гони срокове. Ако въпросният гейм дизайнер оплете конците и от най-гениалната идея може да се получи посредствена или дори слаба игра и тогава - сбогом следващ проект.* ***Надявам се от казаното дотук*** *да не сте стигнали до адски погрешния извод, че гейм дизайнерът е единственият човек в проекта, който се скъсва от бачкане. Противно на геймърската логика, правенето на игри далеч не е песен. Не казвам, че е досадно или скучно, пази боже, а просто, че изисква страшно много труд и около два пъти повече въображение, да не говорим за слонски-*





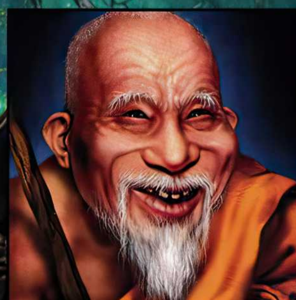










те нерви, които пък са абсолютно задължителни. **Така-а, играта започва да придобива някакви очертания.** Не казвам „окончателни", просто някакви. Като цяло работата още дори не е преполовена. Просто е дошъл моментът да се потърси издател, защото все пак някой трябва да даде не малкото пари, нужни за да се появи играта на пазара, което все пак е една от основните задачи. Освен, че поема разноските по тиражирането на продукта, фирмата издател трябва да се погрижи и за медийното присъствие на проекта, което далеч не се изчерпва с отпечатаните по списанията или излъчени по телевизията реклами. Издателят трябва да предизвика интереса на медиите, а оттам и на бъдещите купувачи с подходящи ревюта, интервюта, промоционни събития и т.н. Но не бързайте да ожалвате издателите - в замяна на всичко това те получават огромна част от печалбата. Всъщност отворих дума за издателите по друг повод. Печалната истина е, че съдбата на повечето игри се решава не от техните качества, а от рекламния бюджет, който издателят заделя за тяхната промоция. Вярно, че е трудно и дори невъзможно да направиш от една слаба игра хит, но много често страхотни игри остават в сянката на истерията около някое друго по-настойчиво рекламирано заглавие. И за да се върнем на TZAR, не един и двама от хората в бранша са си признали най-чистосърдечно пред Весо и Компания, че играта им в най-лошия случай с нищо не отстъпва на прехваления Age of Kings. Аз бих отишъл още по-далеч като кажа, че най-малкото като атмосфера TZAR е поне с едни гърди пред именития си конкурент. Но докато Age of Kings продължава да се мъдри по страниците на всички по-сериозни издания, за TZAR в света на милионните тиражи все още не се знае почти нищо. Като капак на всичко играта най-вероятно ще се появи поне в Щатите и Германия с друго име. На американците и германците това „TZAR" им звучало като нещо прекалено руско. Абе то, ако не ме лъже паметта, по времето на първите български царе, Русия все още е била разделена на княжества, ама нейсе. Жалко наистина, защото краткото и звучно „Цар" ми звучи далеч по-добре от „Imperial Conquest", както вероятно ще се казва играта в гореупоменатите територии. **Така или иначе, екипът на TZAR** гледа – ще ме прощавате за изтъркания лаф – с вяра в бъдещето. С Весо си говорихме надълго и широко за новия проект – вероятно RPG. Не, не мога да ви разкажа историята, поне не точно сега. Ще уточня само, че идеята звучи повече от обещаващо. Още е твърде рано да се говори и за графиката на играта, но тя със сигурност ще изглежда доста по-различно от TZAR. Между другото никак не е изключено Хемимонт да подкарат дори два проекта едновременно, като в такъв случай вторият може би ще е отново стратегия в реално време. **Отначало си мислех да напиша едно стандартно ревю за TZAR,** сега когато играта е вече окончателно завършена и аз дори имах възможността да се докосна до нейната магия. Вместо това предпочетох да ви разкажа накратко как всъщност се прави една игра. Бързам да уточня, че това е „олекотената" версия на историята. Прескочих неприятната част първо защото никой от екипа на Весо така и не направи опит дори да се оплаче за каквото и да е (макар че всички изглеждаха буквално изцедени), и второ защото не ми се щеше да ви пея ода за героизма на българския професионалист. Просто исках да ви обясня по малко по-различен начин, че най-ценното нещо в една игра далеч не е пластмасата на диска и хартията на обложката. В нея е вложено много повече. Нещо повече, игра като TZAR определено заслужава да се появи в колекцията ви в подобаващ вид, а не под формата на „гол", пъхнат в найлоново пликче диск с надраскано върху него разкривено „TZAR". И не ми казвайте, че седемнайсетте долара, за които играта ще се продава само и единствено в България, са твърде много, защото ще си помисля, че в България просто няма истински геймъри.

Ивелин Г. Иванов

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION





Тя пак е тук, без изобщо да си е тръгвала. Тя, най-известната виртуална авантюристка, която скита по света, има повече почитатели от много истински актриси и пет пари не дава за всичко това.

За нея има по-важни неща, като например поредно спасяване на света. Дааа, всичките ни надежди са в нея. Защото може всичко! И го доказва пак в новата си, четвърта авантюра, макар да няма нито четворка в заглавието, нито знаменитото подзаглавие "Приключенията на Лара Крофт". Сега нещата са по-различни. Тук тя не прескача от континент на континент с кралимарковски крачки, а се съсредоточава изцяло върху едно приключение. EIDOS и CORE обещават, че то се отличава с изключителен замисъл (нещо крайно непривично за тази игра), който щял напълно да промени отношението на геймърския свят към въпросното заглавие. ***Главният гад е древният египетски бог Сет*** - повелител на мрака, хаоса, оживелите мъртъвци и скорпионите. Та тази неприятна личност възнамерява да покори света, но нашата героиня задига от гробницата му амулета, който го задържа в саркофага. Начинът да бъде спрян е да се изпълни определен ритуал - това е основната цел в играта. Но има и много други подзадачки, а Лара се бори с по-хитри и подли врагове. Целта вече не са безконечни упражнения в стрелба, а преди всичко мисъл! Това изглежда е шансът на Лара да докаже, че има нещо в главата, както и за играещия с нея. THE LAST REVELATION е не просто поредно продължение. Най-малкото, защото действието се развива преди вече познатите приключения и е своеобразен обзор на събитията в живота на Лара, хвърлящ светлинка



върху неизвестни кътчета в него. За това помагат новите персонажи в играта - наставникът Вон Крой, който я е учил на всичките акробатични хитринки (да не си мислите, че си ги знае по рождение, а?) и археологът Жан-Ив, много загрижен стар познат (може би все пак романтична история!). Training level-ът също е оригинално хрумване. Действието в него се развива в Камбоджа, в миналото, където Вон Крой обучава шестнайсетгодишната Лара, която е не с една, а с две плитчици (следва кратка пауза, в която мъжкото съсловие да си за-



бърше лигите). ***В Египет посещаваме Карнак, Кайро, Гиза, Александрия и Долината на Царете.*** Няма отделни нива, които да нарушават чувството за цялост, със същата цел е премахнато времето за зареждане и широко се използват full motion video филмчета (общо 20 минути) и кът-сцени, които са с добро качество и допринасят за атмосферата на играта. Енджинът на играта е почти изцяло пренаписан, от което следват новости, за които доскоро не можехме и да мечтаем: отваряне на врата без помощни средства по цели три нови начина, набиране на ръце поне по два, катерене по въже. Анимациите на движенията са не само значително подобрени, но и с повишена скорост. Самата Лара за всеобща радост вече не е купчина ръбати полигони, а истински скин и като резултат е още по-детайлна - има нос и скули, може да гледа към важни предмети и да се прицелва автоматично, което си е облекчение при тълпите пълзящи наоколо гадории. Помислено е за всичко. Например когато излиза след плуване от поредния басейн, от нея се стичат капки вода, движи устните си като говори в кът-сцените (алилуя!), и дори мига. Инвентарът също е пооправен и дава възможност за прибиране за по-нататъшна употреба и комбиниране на предмети; важни новости са бинокълът, фенерчето и лазерният прицел, който се добавя към някои оръжия. Лара пък си има дневниче (колко чаровно!), в което се отбелязват важните събития, и карта. Нивата са изградени напълно в 3D архитектура, а светлината е неравномерно разпределена в зависимост от факлите и фенерите по стените, които могат да бъдат взимани и използвани. Коридорите са по-тесни, стаите - по-малки, враговете не са безчет, но пък какви... Малко могат да бъдат убити с конвенционални методи поради свръхестествения произход на повечето от тях. Всички те са далеч по-умни и по-упорити, преследват Лара от стая в стая и дори се катерят след нея, ако се опита да избяга без бой. Загадките в играта изискват повече находчивост, отколкото досегашното местене до премала на десеттонни блокове, и за тяхното решаване е необходимо повишено внимание при наблюдението на добре направения бекграунд. Но не смятайте, че създателите на THE LAST REVELATION са прибягнали към черна магия - тайната на успеха е изцяло в техниката. Най-сетне се използват пълноценно възможностите на хардуерното ускорение и резултатът е значително по-изпипана и напълно отделно разработена версия за компютър, отколкото за PlayStation. ***Засега не ни остава нищо друго, освен да си точим зъбите за поредния хит на EIDOS,*** който този път вероятно ще носи заслужено етикета с марката Лара Крофт. За разлика от предишните части има с какво друго да се наложи, освен с хубостта на главната героиня. Дали обаче има нещо ново или всичко е не чак дотам добре забравено старо? Ще разберем скоро. А вие вече знаете ли какво искате за Коледа?

Кали

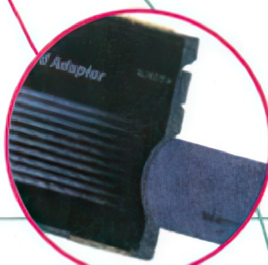




SONY

Сони представя най-новото в цифровите технологии.



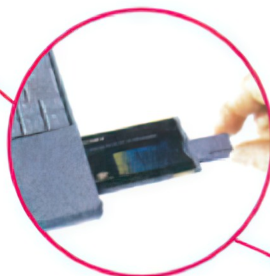


СЪХРАНЕТЕ МИНАЛОТО, ПРЕГЪРНЕТЕ БЪДЕЩЕТО



Mini DV Digital Video Cassette

СВЕТКАВИЧНИ СНИМКИ, ПЪЛНА ТВОРЧЕСКА СВОБОДА







MEMORY STICK

За да се запознаете подробно с цифровите технологии на Сони, моля заповядайте на щанд 30 в зала "Фестивална" на изложението "Байт Експо" от 30 ноември до 5 декември

Пикасо





Ван Гог



Този път няма да губя моето и вашето време с уводи от рода на "да живеят платформите и свещената простота на игрите от началото на 90-те години". Вместо това потапям паче перо в радостна сълза (както би казал някой френски поет-романтик от миналия век) и заявявам направо: RAYMAN 2 е ПЪРВАТА ИСТИНСКА 3D платформа за PC. Това е прекрасна игра (първо), великолепна в игрално отношение (второ) и въобще суперплатформа (трето).

ПРЕКРАСНА

Първата RAYMAN беше класическа 2D игра от типа jump and run, която спечели любовта на геймърите главно благодарение на своя герой. Затова може би, когато френската фирма UBI SOFT обяви своето намерение да направи продължение, но в 3D, ехото по света беше направо хладно. Което не е странно, защото рече ли се 3D, хората си представят нещо от рода на QUAKE или TOMB RAIDER. Но на UBI SOFT не им мигна окото и взеха, че възложиха втората серия на екип от 60 души програмисти, дизайнери и графици. Бройка, която и за японците е доста голяма. (Тук геймърите от Френската гимназия сигурно ще изреват от гордост.) И резултатът е налице - лично аз не мога да си представя по-добра графика за игра от този род. Картинките към рецензията ще ви убедят, че графиката на RAYMAN 2 не отстъпва - нито текстурите, нито анимациите - по нищо на графиката и на най-добрите 3D екшъни. Съвсем близо до максимума е озвучаването и музиката към играта.





ВЕЛИКОЛЕПНА

В игрово отношение положението е същото. RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE изглежда толкова добре, колкото добре се играе. Rayman е затворен в кораб на космически пирати и лишен от своята енергия. Приятелят му Globox прониква в неговата килия и му връща изгубената сила. От което следва Голямото бягство на Rayman. После идва ред на спасяването на няколко добри другари (включително и на горкия Globox) и на заключителния двубой с Razor Fac, на когото трябва да се попречи да завладее прекразния свят. Ей това е сюжетът, който е важен само донякъде в играта - с напредването на времето действието се доразвива с чести ingame-анимации и тъй като играта не е абсолютно линейна, трябва внимателно да следите развитието на сюжета. А самата игра е страхотно невероятно обширна. Светът, в който се разиграва действието, е наистина изцяло в 3D, но не можете свободно да се движите из него. Rayman не е задължен нищо да търси и затова се хвърля от една акция в друга. Нивата в играта са някъ-



Arcimboldo





Дали





С ръце, но няма ръце, с крака, но няма крака. Що е то? Любимият Rayman, разбира се. На него и третото измерение не може да му се опре. Казано другояче, RAYMAN 2 е вече факт. Невероятна 3D платформа - чудесна в игрално отношение и със съвършена графика







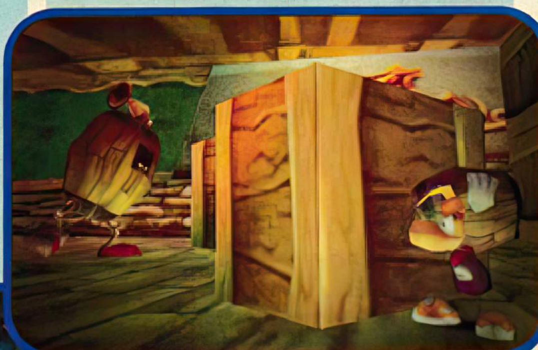
де между 50 и 60, разпределени в горе-долу 20 тематично различни среди (всичките перфектни). Нивата не са големи, дори напротив, но те в никакъв случай не са само за jump and run. Rayman може да прави разни неща и разни движения: да използва ушите си, за да прелита от място на място, да носи на гръб големи тежести, да плува, да се окачи на халки и да се люлее като на люлка... Нивата са изключително разнообразни по съдържание. Акцията се сменя с решаване на логически проблем и, което е най-страхотно, по време на цялата игра няма да повторите никое свое действие два пъти. Практически в играта нищо не се повтаря - фантазията на авторите й е направо бездънна, което е разбираемо с вече споменатите 60 мозъка! Нещо много важно. RAYMAN 2 благодарение на едно свое качество се различава коренно от принципа на обикновените платформи и дори надминава най-опасните си конкуренти от Nintendo. Освен традиционното придвижване "на крака", почти цяла четвъртина от играта е запълнена с нещо като алтернативна игра, нещо като sub-quest или мини-игра - тук то е нещо естествено. Пързаляте се по замръзнало езеро, хвърчите с малка ракета над силно пресечен терен, мъчите се да не ви докопа чудовище със страшни челюсти... Всичко това прави от RAYMAN 2 направо изключителна игра за около 20-25 часа - гейм, онли гейм!



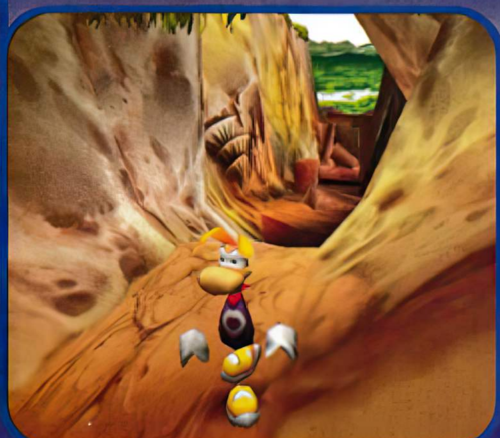


СУПЕРПЛАТФОРМА

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE в компанията на 3D платформите е нещо като FINAL FANTASY 7 сред RPG-тата. Чудесно изглежда, чудесно се играе и прелива от великолепни хрумвания и великолепна графика. Но си има и кусури. Например много честото записване (бързо е, но досажда). Или пък, след като завършите играта, не виждате причина да почнете отново. Трудността май е малко по-голяма, отколкото е прието. Мъчително е управлението и системата на камерата. За да управляваш, ти трябват шест-седем клавиша, което при невъзможността да включиш джойстик си е малко нещастие. С камерата пък можеш да зяпаш само настрани, въпреки че на много места ти се ще да погледнеш към небето или надолу към някоя урва. Другите достойнства на играта обаче са толкова големи, че можем и да се примирим с тези недостатъци. Ако учителката ми по български език от гимназията госпожа Пчеларова прочетеше тази рецензия, сигурно щеше да каже "Добре си я написал, моето момче, но не си ли прекалил със суперлативите?" Как да обясня на жената, че RAYMAN 2 си ги заслужава, като я е виждала компютърна игра, я не..



-GM-



Ubi Soft / Ubi Soft

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD, 3D card

OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 16xCD, 500Mb HDD, 3D card

Ускорител 3D: 3Dfx Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

Интернет

Официалната страница на UBI SOFT е www.ubisoft.com. Официалната страница на самата игра е www.rayman2.com



NOCTURNE



"На първо място да поуплашим геймърите. Компютърните игри по своите качества вече достигат нивото на игралните филми, а ние искахме да направим холивудски филм, съчетан с възможностите на интерактивността. По-рано единствените опити за интерактивни филми се изчерпваха с анимации, свързвани с проста структура, която позволяваше на геймърите единствено да си изберат следващия видеоклип. Сега, с технологията, която използваме в Nocturne, позволяваме на геймъра да контролира свят, който изглеждащ, като света, който познавате от киното." (Из разговор с един от създателите на играта - виж http://www.gamespy.com)

ноемврийски гаден ден

Градът: затиснат с тежки черни облаци. Мръсните улици: пълни с мрачни хора и мокри помияри. Настроението: отвратително. Сядате пред компютъра и подкарвате игра, която точно отговаря на времето и на идиотското ви настроение.

Спуснете завесите и пуснете NOCTURNE - игра с ужаси, страхове и кошмари. За да разберете, че всъщност совите не са никакви сови, а да си ловец на вампири, не е професия, а мисия.

Stranger, главният герой в NOCTURNE, има своя Червена книга на застрашените свръхприродни същества, в която една подир друга зачерква всички свои жертви. Тези същества не са малко - още в първата част се сблъсквате поне с дузина изроди, включително върколаци. Предупреждавам: не става дума за механично и бездушно изтребване на тъпи гадове, защото вашите оръжия не са неограничени - шепа патрони, няколко трепетликови колчета и секира (когато работата стане по-дебела).

NOCTURNE е екшън-адвенчър, който ще допадне на геймърите, които не си падат по решаването на сложни логически ребуси, не обичат трепането на примитивни врагове и предпочитат игри с атмосфера и добре изпипан сюжет. Повечето предмети, които използвате в играта, са оръжия, но намирате и аптечки, ключове, тайнствени книги и всякакви други реквизити от игрите на ужасите. Силно впечатляват сцените, в които Stranger върви напред, озарен от сиянието на изстрелите от неговите оръжия - това са сцени, направо като изрязани от калпав игрален филм.



NOCTURNE е снимана (като ALONE IN THE DARK) от няколко един след друг превключващи се ъгъла. Фонът отзад е статичен, но изключително детайлно изработен. Фигурите в играта, 3D, са на качествено ниво с безброй полигони и прекрасни текстури. Изглеждат страхотно в "състояние на покой". Ако сте оставили фигурата неподвижна, тя не стърчи като паметник в очакване да я раздвижите - плащът й се развява от вятъра и цяла-







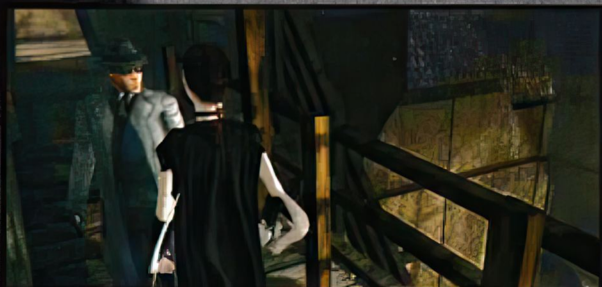


мрак отпред, мрак отзад, мрак от всички страни





та диша в очакване... Светлините и сенките в играта направо не се траят: от лъча на лазерния мерник "lens flare" до меките анимирани сенки. Енджинът на NOCTURNE е оптимизиран за игра на тъмно, т.е. мракът е не само на екрана, мракът е задължителен и за стаята, в която сте. Авторите са стигнали в това отношение толкова далеч, че в съответното меню трябва почти да изгасите монитора, за да получите истинската атмос-



фера на играта.

Ей затова започнах с мрачното описание на евроноемврийския град - най-подходящите атмосферни условия за тръгване на път из царството на ужасите и тъмнината на NOCTURNE. Това понякога затруднява - ту главният герой изчезва зад някое препятствие, ту не разбирате как да се измъкнете от някоя локация. Но това са проблеми, които си знаете, и някак ще ги преодолеете. Недостатъкът в тази игра е слабата анимация в началото - някакво недоразумение ли, що ли - защото после анимациите са прекрасни!

И накрая удрям чертата: радвам се, че тази игра ми падна в ръцете. Така добре съчетани елементи на екшън и адвенчър, плюс съвършена атмосфера напоследък рядко се срещат.

Фирмата **TERMINAL REALITY** не е коя да е. Ето някои от удостоените им с награди игри:

NOCTURNE - Best of E3 Expo
CART PRECISION RACING - Sport Game of the year
TERMINAL VELOCITY - Action Game of the year
MONSTER TRUCK MADNESS 2 - 5 Stars Award

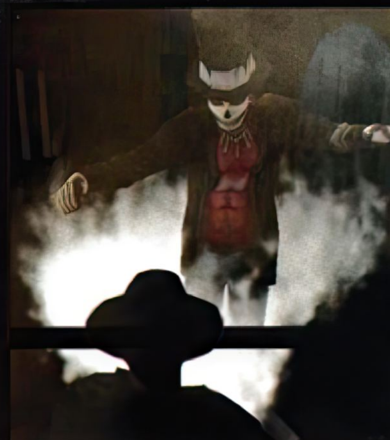


-GM-



Знаете ли, че отсега се предвижда продължение на NOCTURNE? Дали ще е датадиск или самостоятелна игра, не е сигурно, но във всички случаи нещо се подготвя.

HTML:
http://www.geocities.com/~jalmari/Filmo,html
http://www.hplover-craft.com/
http://www.white-wolf.com/
http://www.nocturnegame.com/







Terminal Reality / God

PC WIN '95 / '98
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P III 400 , 128 Mb RAM, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: D3D
Мултиплеър: НЕ
Оценка 9/10

ХИТ НА MASTER GAMES #18

FAUST
THE SEVEN GAMES OF THE SOUL

10/10

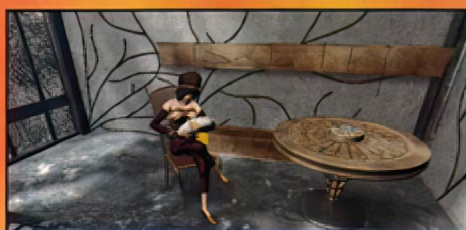
!Внимание! Тази игра не е за хора, които си падат по чалгата в адвенчърите!

Когато преди време стана дума за RING (MG #7), предусетих, че тя не е нещо, което ще запълва времето на геймърите между QUEST FOR GLORY 5 и GABRIEL KNIGHT 3. Това предчувствие дълго време остана съмнително; дори наскоро в някои интернетски сървъри видях рецензии, които обсипват RING с всякакви обвинения. Въпреки това юнаците от словенската фирма ARXEL TRIBE не са се разколебали и предлагат нова игра, която вече е на геймърския терен. Това е FAUST - пак "особена", но връх!



Сюжетът не превърта "Фауст" на Гьоте, а само черпи вдъхновение от това класическо произведение. Мястото на действието е особен парк за забавления, наречен Dreamland. Неговите посетители, мъчени от безумни копнежи, се срещат с Мефистофел, а той срещу нещо дребно наглед предлага сбъдване на мечтите. Копнежът взема връх над рационалността, алчността - над разума. А като дойде прозрението и отрезвяването, вече е късно. Направената жертва е далеч по-голяма, отколкото изглежда в началото, и подлъганите нещастници (под непосилното бреме на своите грехове) се опитват да скъсат договора с дявола. Но станалото е станало, и само вие (ако узнаете цялата истина) ще освободите техните души. А може и своята... **Странна и чудновата е големината на парка (и неговата празнота).** Странен и чудноват е Мефистофел, облечен в смокинг и обещаващ невъзможното срещу някои "дреболии". Странни и чудновати са фигурите в седемте сюжета, техните желания и копнежи, музиката, която направо ви влиза под кожата... Странна и чудновата е цялата игра - от началото до края. Във FAUST има сиамски близнаци, които дяволът с прост трик отделя един от друг; тайнствен любовник с обезобразено лице и метална маска; художник, мечтаещ да е Казанова... **Историята е разделена на седем сюжета.** Главният герой е винаги различен, а останалите фигури често се явяват в много от частите. Всеки сюжет крие в себе си тайна, която с времето разкривате, намирайки и проучвайки наглед обикновени предмети или решавайки загадки. Вие, в ролята на Marcellus Faust, посещавате местата, където живеят всички герои, и изяснявате защо са се присъединили към дявола и как е свършила тази работа. **Ролята ви е тежка.** Някои места в играта се преминават бързо (с лопатата се зарива ямата, а електрическата крушка се завинтва във фасонката). Важното е да намерите самата крушка, т.е. знаците, които сочат към нея. Още по-трудни са загадките с цифровите кодове в първата и втората част. А най-трудното е да търсите нещо, а то след една късичка анимация да се е появило в чекмедже, което вече два пъти сте претърсвали. FAUST е такава: фърст-игра - от първата крачка до последната анимация. **ARXEL TRIBE не е дилетантска група.** Motion capturing-ът и съвършено-







Изкуство! Арт! DaRT!







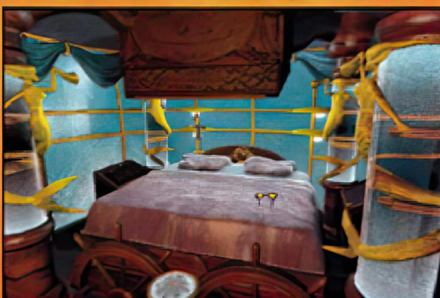








то копиране на мимиките по лицата на героите са само малка част от технологиите, използвани в работата. И макар че графиката не е съвършена, има великолепни елементи на zoom-иране или на анимация на всяка крачка. Музиката към играта: тринайсет блуса и песни, напомнящи началото на нашия век или салонната музика на 20-те и 30-те години, допълват преживяванията ви из Dreamland. **На коя игра прилича FAUST? Техническата изработка напомня за AMBER, сюжетът - за SANITARIUM, а цялостната атмосфера - за RING. Ако си представяте такава комбинация и тя ви допада, FAUST е игра за вас. Тя не е обикновена, тя е дигитално произведение на изкуството, DaRT!**





Интернет

Официални страници на играта Faust:

Arxel Tribe (www.arxel.si)

Cryo Interactive (**www.cryo-unteractive.fr**)

http://www.the-spoiler.com/ADVENTURE/Arxel/faust.1/faust.htm предлага пълно решение на Faust под формата на въпроси, отговори и много картинки

Ако имате проблеми с FAUST, пишете ни, за да решим дали да публикуваме упътване

-GM-

Arxel Tribe / Cryo Int.

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200 , 32 Mb RAM, , 8xCD, 270 Mb HDD

OPT.: P 266 , 64 Mb RAM, , 16xCD, ??? Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10





герой с размътена памет

REVE

Не се чудете, ако от мъртвия паяк изпадне банан, от скелета - поничка, а от дракона - целина. По-добре ги изяжте!

Когато преди няколко месеца за пръв път видях screenshot-ове от REVENANT и опитах демото, мигом ми мина мисълта, че тази игра има шанса да застане до гениалната DIABLO. И все пак... Тогава се съмнявах малко, но днес вече не. Два дни от сутрин до вечер минавах през Ahkuilon, неговите гори и отдавна забравени подземни комплекси, за да се срещна накрая в империята на демоните със самия Yhagor и да го обезкостя. И какво накрая ли? Възхитен съм и разочарован, радвам се и усещам тъга. Ще се опитам да обясня защо е така. Revenant е човек с могъщо вълшебство - изтръгнат от утробата на пъкъла, върнат на земната повърхност и служещ на



тези, които са го привикали. Нашият Revenant се нарича Locke d`Averon. Въобще не усеща къде е, кой е и какъв е бил. Неговата работа е да намери отвлечената дъщеря на управителя на малкия остров Ahkuilon, да унищожи съмнителния култ на привържениците на тъмния бог Yhagora и накрая да намести в едно цяло откъслечните образи, изникващи в паметта му. Този бизнес никак не е лек и прост. Седалището на Children of Change, както се наричат набожните умопобъркани, е в руини на острова. Достъпно е само през комплекс от катакомби, от които още никой не се е върнал. Но за обучения ви герой това не е проблем, така че сравнително лесно се справяте със задачата. През труповете на паяци, зъбати хищници, гноми, магьосници, бандити, самураи, дракони, демони и друга неприятна паплач стигате до центъра на империята на злото и до своя централен враг. Но вместо сладък хепиенд, ви очаква горчивина и край, който открито говори за следващо продължение. На мен приключението ми харесва. Малко или много, това е приказка, но не инспирирана от Дисни, а клоняща повече към Андерсен,





с адекватен завършек. Ако ви се гледа щастливо прегърнат чифт, идете на захаросано кино! Като концепция REVENANT е RPG-екшън в стил DIABLO или DARKSTONE, а като техническа обработка е нещо между тези две игри. Движите се в 2D свят (къщичките и другите декорации и чудовища). NPC и вашият герой са 3D модели с перфектно овладяни движения. Хуманоидите с частични знания по източни бойни изкуства се местят по екрана с всевъзможни салта, подскоци и други маневри. Деликатес за очите са движенията на меча. Какви жонглирания можете да правите с Locke! Какъв огромен асортимент от движения имате срещу настъпващите досадни паяци! Да не говорим за тройното завъртане с няколко удара с меч в боя! Сега назад към игралната страна. REVENANT притежава доста от характеристиките на по-стария си брат DIABLO. Преобладава екшънът. Обширната система на магии се основава на комбинация от вълшебни талисмани, традиционни връщания в града, търгуване с намерени предмети и осигуряване на нови вещи (макар и миниатюризирани). Подобрени са характеристиките на героите при преходите на по-високо ниво (до петнайсето ниво играта добавя по една точка към всеки от два избрани атрибута, а после само към един). Но и нещо повече! Несъмнено REVENANT има най-разработената система за двубои сред всички RPG-екшъни. В началото, когато сте лице в лице със своя съперник с мъничък ръждив меч, разполагате с три удара. Накрая на играта стискате в ръцете си оръжие с унищожителна сила и ударите са около десет. С напредването на времето се учите при майстора на бойни изкуства в града. На всеки





NANT

Великолепен, но малко кратък RPG-екшън с изключително добре разработени двубои.

Първият час игра

Когато за пръв път инсталирах REVENANT и го играх, малко бях разочарован. Не малко - бях доста разочарован! Очаквах тази игра отдавна и първият час игра наистина ме огорчи. Докато скитах из крепостта, всичко беше наред, но щом тръгвах навън, наставаше ад. Градът, всеки път, когато влизах в някаква къща и излизах навън, се записваше през пет минути, а също беше и в неговата околност. Преди да премина деветте къщички, бях готов с личната хигиена... А бе, знам, че не ви интересува какво правя сутрин вкъщи, но всичко, каквото правя, се намести в първия час на играта. Тогава започнах да изследвам настройките и намерих графата preload sectors. Изключих я и от този момент REVENANT пое с целия си блясък.





три нива (в началото и по-рано) научавате един специален удар или комбинация със стилно име и по-висока ефикасност. Малко по малко усвоявате удари от разстояние, т.е. да ударите неприятеля и да отскочите. Колкото повече бойни трикове овладеете, толкова повече възможности имате. Трябват ви особено към края, при битките с дракони и демони - ако ги съсипете с далечни комбинации от удари и после спокойно отдалеч съберете енергия за ново нападение, работата се превръща в същинска стратегическа оргия. Не смятайте, че с непрестанното натискане на един бутон овладявате това! Противниците с едно прикритие може да отблъснат всички ваши атаки, а като ви свърши силата и само с мъка вдигате меча, да ви уредят такъв побой, че скоро да не се свестите. Хитро измислено е управлението и подреждането на игралния прозорец. Най-добре се управлява REVENANT с gamepad. За тези, които го нямат, авторите предлагат числовата клавиатура (или курсора) и шест бутона в левия горен ъгъл на клавиатурата, осигурявайки равномерна употреба на двете ръце. Остроумно се прилагат shortcut-и към четирите избрани вълшебства и петте обекта в пояса (подходящи за лечебни смеси и храна). Липсва обаче клавишно съкращение за бързо въвеждане и съхраняване на позиции. Болезнен момент е също големината на картата, която не може да се превключи на цялоекранен режим за по-добра ориентация. Между първите отзвуци за тази игра преобладават положителните, но се срещат и доста отрицателни. Някои не харесват относителната й краткост, на други им пречи линейността, трети се ядосват на не твърде щастливия край, а има и такива, които са открили bug-ове. Аз лично мога да се съглася с упреците към краткостта (много ми се ще да се върна в гората и още малко да поскитам из Ahkuilon) плюс още две дреболии: споменатата карта и периодичните оргии с пълзенето до и от стълбите. Но като имам предвид колко забавна е REVENANT, всяка критика отива настрани. Не прекалено сложна (трудност и концепция) и натъпкана с огромен потенциал от удоволствие! Дано в интернетския questshop се появят нови карти, създадени в приложения към играта едитор. И дано ми простите, че поради недостиг на място пропуснах някои важни неща, като например мултиплейъра.

-GM-



Интернет: Официални страници на REVENANT има при производителя *www.cinematix.com* и при дистрибутора *www.eidos.co.uk/revenant*. Тук ще намерите типичните PR информации, а при CINEMATIX и дискусионен форум с въпроси и проблеми. В www.cinematix.com трябва да се появи patch, решаващ някои недоразумения около звуковите карти, и patch за мултиплеър и едитор. Когато те са на разположение, можете в Quest Shop (*http:/revenantqs.telefragged.com/*) да изтегляте нови приключения. Разбира се, имайте предвид, че става дума за аматьорски работи, т.е. няма гаранция за тяхното качество.

Cinimatix / Eidos

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200 , 24 Mb RAM, 8xCD, 270 Mb HDD

OPT.: P II 266 , 64 Mb RAM, 16xCD, 270 Mb HDD

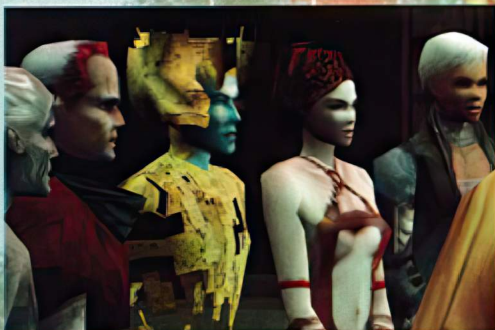
Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

OMICRON

НАПОСЛЕДЪК ПАК НАСТЪПИ ЛЮБОВЕН СОФТУЕРЕН ПЕРИОД, В КОЙТО ПРОГРАМИСТИТЕ РАЗПОЛАГАТ СТРАТЕГИИТЕ СИ В НЕДАЛЕЧНО, НО НЕОПРЕДЕЛЕНО БЪДЕЩЕ. ВИЖ ФИЛМИТЕ ЗА ТЕЛЕВИЗИЯТА ИЛИ ЗА ГОЛЕМИЯ ЕКРАН: ЛЕТЯЩИ АВТОМОБИЛИ, РОБОТИ, КИБОРГИ И ВСЯКАКВИ ДРУГИ ДИВОТИИ. НЕ СЕ ОТЛИЧАВАТ В ТОВА ОТНОШЕНИЕ И ПЛАНЕТАТА PHAENON, И НЕЙНИЯТ НАЙ-ГОЛЯМ ГРАД OMIKRON. В ТЯЛОТО НА ПОЛИЦАЯ KAY LE СЕ ВТУРВАШ ПО СЛЕДИТЕ НА СЕРИЯ БРУТАЛНИ УБИЙСТВА, КОИТО ВЕЧЕ СА БИЛИ РАЗСЛЕДВАНИ ОТ ПРЕДИШНИЯ ОБИТАТЕЛ НА ТВОЕТО ТЯЛО DEN. НО ТИ СТИГАШ ПО-ДАЛЕЧ И РАЗКРИВАШ СТРАШНАТА ИСТИНА ЗА ДЕМОНИТЕ, КОИТО НЯКОГА, АМА МНОГО НЯКОГА, СА БИЛИ ПОБЕДЕНИ И ЗАТВОРЕНИ В МАГИЧЕСКА КЛЕТКА ДЪЛБОКО ПОД ЗЕМЯТА. СЕГА ОБАЧЕ СА СЕ ИЗМЪКНАЛИ НАВЪН И СЪС СВОИТЕ СПОСОБНОСТИ СЕ ПРАВЯТ НА ЖИТЕЛИ НА PHAENON, УБИВАТ И ИЗСМУКВАТ ДУШИТЕ НА ЖЕРТВИТЕ СИ. ЗАДАЧАТА ТИ Е ЗАЕДНО С ГРУПАТА THE AWAKENED ДА ГИ ОТКРИЕШ, РАЗОБЛИЧИШ И УНИЩОЖИШ. ЕТО ТОВА Е НАКРАТКО СЮЖЕТЪТ НА OMIKRON (ВИЖ ЗА ПОДРОБНОСТИ #16 НА MG). ЦЯЛАТА ИСТОРИЯ ОБАЧЕ Е ПО-ДЪЛГА И ЗАТОВА ПРЕКАРВАШ НА PHAENON ДОСТА ЧАСОВЕ, ДОКАТО ПОБЕДИШ ДЯВОЛСКИЯ ПРИНЦ ASTAROTH. ТАКА ЧЕ, Я ДА ВИДИМ КАК НАЙ-ОБЩО ИЗГЛЕЖДА ВСЕКИДНЕВИЕТО В OMIKRON: NOMAD SOUL.







Програмистите от QUANTIC DREAM доста са се потрудили, за да създадат правдоподобна картина на средата на град Omikron. По улиците бродят хора, отгоре се носят летящи мотоциклети и автомобили, безброй са магазинчетата на всяка крачка, баровете са пълни с пийващи клиенти, тук-там има концерти, а в гаражите на една от административните сгради се провеждат двубои, в които е възможно да заложиш своя мизерен живот срещу куп пари. Можеш да влизаш почти във всяка (!) врата в града - в магазини, барове, офиси, жилищни домове, където, щом разполагаш с нужния ключ, надникваш тук-там. Животът на планетата Phaenon изглежда реалистично и ако трябва да го оприличиш на някой друг подобен sci-fi свят, няма как да не се сетиш за BLADE RUNNER. Не заради летящите машини или цветните неонови реклами; главното е унилата атмосфера, просмукана с предчувствие за нещо мрачно. Обществото е корумпирано, животът (дори и времето) се управлява от единединствен компютър, човешките права са фикция, а полицията смазва безпощадно и най-слабите прояви на опозицията. Чисто и просто, намираш се там, където никой нормален човек не би отишъл доброволно. Но ти си човек с лош късмет (моят дядо на такива им викаше Марко Тотев) и затова си там. И не ти остава нищо друго, освен да се правиш на непукист, да разбереш какво се е случило и да продължиш започнатото дело. А това дело, т.е. OMIKRON: NOMAD SOUL, включва нетрадиционно съчетание на няколко игрови жанра. Ядрото е адвенчърът, допълнен с 3D-екшън и малко пукотевица. Тоест 70% от времето прекарваш в събиране, проучване и употреба на предмети и доказателства. Но като стигнеш до супермаркета, нападнат от крадци, камерата превключва на поглед през собствените ти очи, появява се познатото кръстче, ръцете ти стискат оръжие, в ушите си чуваш зов за атака и... напред срещу врага. Щом изтрепеш всички терористи, в склада се сблъскваш с най-сериозния разбойник. Този двубой е като в играта TEKKEN - блокирания, отдръпвания и четири вида удари. Игровата система, която авторите

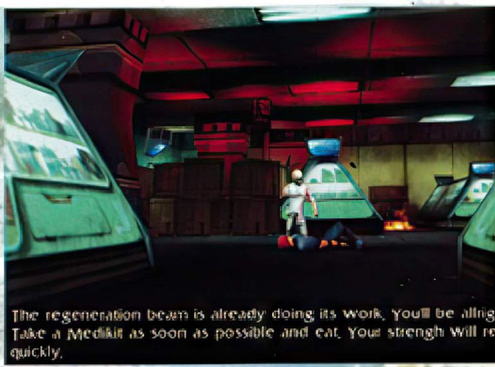














Quantic Dream / Eidos

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 8xCD, 350 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 16xCD, 1,7 Gb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплейър: НЕ

Оценка 9/10

THE NOMAD SOUL





Световноизвестен музикант, композитор, певец и артист. Роден е на 8 януари 1947 г. в Англия под името Дейвид Робърт Джоунс. На 13-годишна възраст се влюбва в джаза и в саксофона и отива да учи при музиканта Рони Рос. Свири с групите Kon-Rads, King Bees, Manish Boys и Lower Third, а от 1966 г. използва името Дейвид Бауи. През 1969 г. за първи път намира място в топкласациите с песента си Space Oddity и оттогава издава безброй плочи, касети и дискове. Работил е с Джон Ленън и с Мик Джагър. Някъде в средата на 70-те години се появява като артист в sci-fi филма The Man Who Fell To Earth и оттогава играе в много филми, сред които и култовия "Туин Пийкс". Официална страница на David Bowie: **www.davidbowie.com**
Още информация на: **www.davidbowie.com/freebowie/bowie/eidos/index.html**

на OMIKRON: NOMAD SOUL са избрали, носи, разбира се, и своите рискове. Главната част, адвенчърът, е добре разработена и с изключение на някои глупости (ошеникът оставя на местопрестъплението написан код, разкриващ пътя към вратата към другото измерение), няма в какво да бъде упрекната. За останалото от играта това обаче не важи. Изумителен недостатък на quake-овската част са предварително определените локации на враговете. В началото може да не го забележиш, но когато и при стотното ти посещение в супермаркета терористите стоят на същите си неизменни места, стреляш по тях и със затворени очи. А изкуственият интелект на противниците изобщо не го бива. Например забелязваш врага си, а и той теб, скриваш се зад ъгъла, спотайваш се, а той най-тъпанарски надниква - какво друго ти остава, освен да го гръмнеш! OMIKRON: NOMAD SOUL страда и от други недостатъци. Кой например цял ден ще учи комбинации на клавиши, когато двубоите в играта са само десетина? Свързването на жанровете в OMIKRON: NOMAD SOUL е доста спорно.

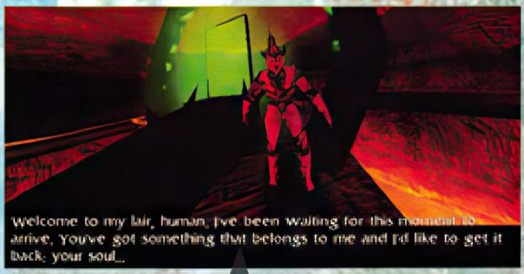




Хубавото е, че двете "второстепенни игри" (екшънът и пукотевицата) са само нещо като подправка и ако не се вглъбявате много-много в тях, несъвършенството им почти се губи в перфектността на адвенчъра и в целия сюжет на играта. Напоследък все повече стават игрите с много качествена музика. И тук е така! Знаете ли кой е композирал музиката към играта? David Bowie и Reeves Gabrels! А самият Дейвид можете да срещнете в играта като фигурата, наричаща се Boz. Двамата композитори пък заедно с Gail Ann Dorey виждате като рок-група в Harvey`s Bar. Интересен момент в играта е възможността да смените тялото си с ново тяло. Това става автоматично, щом умрете (първото лице, което ви докосне, се превръща във ваш "домакин"), или след спечелване на вълшебството "реинкарнация" (превъплъщаване) се пренасяте в някое друго тяло. По време на играта дори трябва няколко пъти да промените идентичността си. А ако имате късмет, можете да станете "собственик" на тялото на суперманекенката Иман (Iman), която в играта играе ролята на наемница. В графично отношение OMIKRON: NOMAD SOUL по нищо не отстъпва на музиката, така че мигом се разпознават и Иман, и всички останали.

-GM-







ОРИГИНАЛНА ИГРА, ВЕЛИКОЛЕПНА АТМОСФЕРА, ЧУДЕСНА МУЗИКА

АКО ОТ КАЗАНОТО ДОТУК НЕ СТЕ СИ ИЗГРАДИЛИ ПРЕДСТАВА ЩО ЗА ИГРА Е ТОВА, ВЪРНЕТЕ ЛЕНТАТА НА ПАМЕТТА СИ КЪМ OUTCAST. В НЕЯ СЪЩО БЕШЕ СЛОЖЕНО УДАРЕНИЕ ВЪРХУ АДВЕНЧЪРА, СЪЩО ИМАШЕ НЯКОЯ И ДРУГА ПУКОТЕВИЦА, НО СРЕДАТА БЕШЕ ПО-РАЗЛИЧНА. НО АКО НЯКОЙ Е ИГРАЛ С УДОВОЛСТВИЕ OUTCAST, ТОЙ ЩЕ СЕ КЕФИ И С OMIKRON: NOMAD SOUL. МРАЗЯ ТЕЗИ ОБОБЩЕНИЯ В КРАЯ, АМА НАЛИ ВСЕ С НЕЩО ТРЯБВА ДА ЗАВЪРША. ДОБРЕ ДЕ: OMIKRON: NOMAD SOUL Е ИГРА С ДОБРИ ХРУМВАНИЯ, С ОРИГИНАЛНИ ЕЛЕМЕНТИ И ПЕРФЕКТНА В ИГРАЛНО ОТНОШЕНИЕ. СПОМЕНАТИТЕ ПО-ГОРЕ НЕДОСТАТЪЦИ СА ТОЛКОВА ДРЕБНИ, ЧЕ НЯМА ДА ВИ ПОПРЕЧАТ ДЪЛГО ДА ВИСИТЕ ПРЕД МОНИТОРИТЕ, КОЕТО МАЙ Е НАЙ-ВАЖНОТО.

ОФИЦИАЛНА СТРАНИЦА НА OMIKRON: WWW.NOMADSOUL.COM

Баскетболът няма реномето на футбола, но серията NBA с течение на времето става все по-респектираща. Тазгодишната "голяма тройка" на EA SPORTS се затваря след футбола и хокея с поредната част на баскетболния сериал NBA 2000. Това винаги е събитие за върлите запалянковци, но по свой начин са любопитни и печените геймъри: все пак става дума за продукт на магьосниците на компютърните спортове EA SPORTS. Да не изпреварвам събитията, но особено сега трябва да се наострят уши - струва си.

Какво предлага играта? Подгответе се, не е малко! В главното меню е лесно достъпно всичко, което може да се настрои или модифицира. Има стотици информации за тимовете и играчите на NBA и няколко игрални опции. Първата е демонстративна среща, която показва как изглежда тазгодишният баскетбол. Можете да поиграете не само с всички тимове на NBA, но и с петте allstars състава от 50-те до 90-те години. Следващите предложения в основното меню са класическите режими на сезони и плейофи, елементарен тренинг и вход до изборите за гейм на повече играчи. Можете да потренирате стрелба на "тройки" в интересното подготвително състезание "3PT shootout". Турнирът с осем, четири или само двама души се играе чрез елиминиране. Във всеки кръг имате на разположение 25 стрелби и минута време - печели, който вкара повече кошове. Това състезание си е направо за домашни турнири с приятели, макар че има възможност и за игра срещу компютъра. Новост в NBA 2000 е много забавното нещо (за двама състезатели на един



компютър) с многообещаващото име "Michael Jordan in 1-on-1". Досетливите разбраха: става дума за "улична" игра един срещу един; можете да играете за Jordan, против Jordan или да поставите в срещата двама други играчи. (Двубоят може да протече през деня или през нощта, по желание.) Последното предложение е "franchise", което в превод това означава "избирателно право". Под този код в NBA 2000 можете да изиграете кариера. И трябва решително да я изиграете. **Кариерата** в NBA 2000 наистина няма грешка. Скала от разни опции, комбинации от покупки и продажби на играчи, предложения за договори на играчите от своя отбор и свободните агенти, система от draft-ове и чести предложения за размяна на играчи от мениджмънта на останалите тимове в състезанието - всичко това заедно е суперзабавление за седмици и месеци. По-силните характери сигурно ще започнат кариерата с встъпителен draft, който справедливо разпределя качеството във всички тимове на NBA, а вашият тим не е излишно напомпан. Две-три звезди и останалото са редови състезатели. През сезона получавате предложения за размяна на играчи, но може да поискате и вие да вземете в отбора си някакво подкрепление. Това не е лесно, защото ви ограничава "кредитът" (един вид финансов лимит), а и мениджмънтът на отбора, от който искате да вземете някоя звезда. Трябва доста да комбинирате и да предлагате изгодни условия, иначе нищо няма да стане. Помагат ви невероятно множество пригледни статистики, таблици и "лични карти" на всички играчи, които са на разположение. И всяка година в draft-а се добавят нови и нови. В "кариерата" можете да поиграете с Майкъл Джордан (или против него) и с всички прочути състезатели от миналото. Трябва, разбира се, първо да ги включите в основния екран към някой от отборите или в списъка на свободните агенти и едва тогава да започнете първия сезон. За всички отбори, и най-вече за своя, можете да научите абсолютно всичко, за което се сетите. В предлагането на лидери на отбора например проверявате кои игрови дейности на дадения играч са по-съществени за по-сетнешна употреба. Много интересна част от кариерата е времето на лятната пауза, когато протичат важни за следващия състав и за качеството на вашия отбор акции. **Графичната** страна на баскетбола от EA вече от няколко години е забележителна, но все се намира какво да се подобрява. Играчите отново са малко "по-живи" от миналата година и техните жестове, гримаси и походка са вече наистина на косъм от съвършенството. Дребни находки са десетките красноречиви и достоверни начини за събиране на



състезателите преди изпълнение на наказателен удар или приятелското плясване на ръце със съотборника след успешен удар, отегченият израз на сменяния играч и тежкарското влизане на някои "надути" звезди. Буквално си търси белята например pivot-а Dudley, който влиза на терена с ироничната усмивка на небрежен





хаймана. Графиците направо са се налудували с играта на светлините на перфектно моделираните стадиони и игрища на всички тимове на NBA. Състезателите имат истински лица, а на създадения играч в едитора можете да добавите произволна фотография. При едитирането на собствени играчи обаче, за разлика от миналата година, сега не можете да създадете суперсъстезател - броят на кредитите за отдел-



10/10

NBA 2000

Баскетболът На Мечтите

ните игрови качества е ограничен. **Досега** ставаше дума главно за соса около най-важното: игралността на срещите. Тук няма да намерите



съществена грешка. Дори несъществена! Новаците настройват трудност "аматьор" и си прекарат достатъчно забавно (тази година дори в тази настройка няма шега, особено ако не съставите тим само от звезди). Истинските баскетболни маниаци имат две степени на трудност. Управляваните от компютър противници играят агресивно, динамично и дори донякъде хитро. Хич не мислете, че ще печелите цял сезон като на конвейер - повечето срещи са равностойни и при средна трудност "професионал" развитието на срещите често прелива в полза или на едната, или на другата страна. Разбира се, зависи дали човек играе почтено или си съставя



супертим от най-големите звезди: в NBA най-добрите играчи са наистина най-добри. В течение на срещата ви чакат разни стратегически моменти, комбинации от настроени защитни и нападателни тактики, измисляне на персонална защита на най-големите звезди на съперника... За управление най-подходящо е осемклавишно устройство, при което най-супер е бутонът за перпендикулярно хвърляне, което високият пивот(разпределител) ефектно довършва (или неефектно пропуска). За опитните геймъри управлението не е нищо ново, а начинаещите бързо свикват с простите комбинации на бутоните.

-GM-

Договори, draft-ове, свободни агенти

В лятната пауза баскетболистите се мотаят по къпалните, баровете и дискотеките, но мениджърът на тима точно по това време е най-много на зор. В режим кариера висите страхотно дълго над статистиките, таблиците и всевъзможните списъци. Защото: **След** свършването на сезона огледайте списъка на играчите, които стават "цивилни". Баскетболната пенсия може да "освети" мигом няколко ваши звезди, които в миналия сезон сте сменили или купили за грешни пари - такъв е животът. Внимателно вижте от колко състезатели сте се лишили (може да имате късмет и да ви остане целият отбор) и на кои постове са играли, за да знаете при следващите покупки и договори накъде да насочите вниманието си. **Друго** важно действие е подписването на договорите с юначагите от вашия отбор. При замяна или покупка на играч от друг отбор или от списъка на свободните агенти ви ограничава "точковият" лимит (кредит), но за нов договор с играч, който вече е играл в отбора, можете да надхвърлите лимита. Ако стигнете до значителен минус, това по-късно ще утежни преговорите ви със свободните агенти и следващите размени през идния сезон. Грижливо огледайте статистиките от миналите сезони и преценете дали има смисъл отново да предлагате контракт на дадения играч, или да спестите пари за покупка на нови подкрепления. **Следваща** част на тази предсезонна картинка е популярният draft за млади и перспективни състезатели. Компютърът предварително е определил в какъв ред отборите избират играчите. Първият тим в draft-а има избор до 250 състезатели. Когато дойде вашият ред, внимателно проучете информациите от скаутите (scouting report) за отделните играчи. Не бързайте да вземете този, който в списъка има средно най-голям брой точки. Вижте дали ви устройва точно такъв тип играч и дали високата му оценка не идва от атрибути, които не ви трябват (може да е например много борбен с по-слаба техника, а вие да търсите хитър разпределител, стрелец или бързо крило). Това отнема време, но си струва да се проверят всички състезатели в списъка. **Последното** предложение преди новия сезон е подписването на договори със свободните агенти. Тук сте ограничени от своя кредит. Ако сте доста в минус, можете да посегнете само към безплатни състезатели, които идват при вас буквално "за идеята". Ясно е: съмнителни са качествата им! Точно в тези фази има шанс да подсилите своя тим, но внимавайте! Ако сте "на дъното", по-скоро ще отслабите тима си. Във всеки случай вземете поне нещо - и по-слабите играчи стават за някои смени през сезона, щом ги добавите като бонус към някоя търгувана звезда.



NBA 2000 е игра, в която дори най-големият педант ще се поозори да намери грешка. Перфектна графика и звук. Прекрасна игралност на срещите. Детайлно разработена кариера. Интересни "бонусни" игри, начело със срещи един против един. Отлично балансирана трудност за различно опитни групи геймъри. И за пръв път можете да поиграете с прочутия Майкъл Джордан, а и с други асове на баскетболната история. Добре де, какво повече?

EA Sports / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 90 Mb HDD

OPT.: P III 300 , 64 Mb RAM, 16xCD, 170 Gb HDD

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx

Мултиплейър: ДА

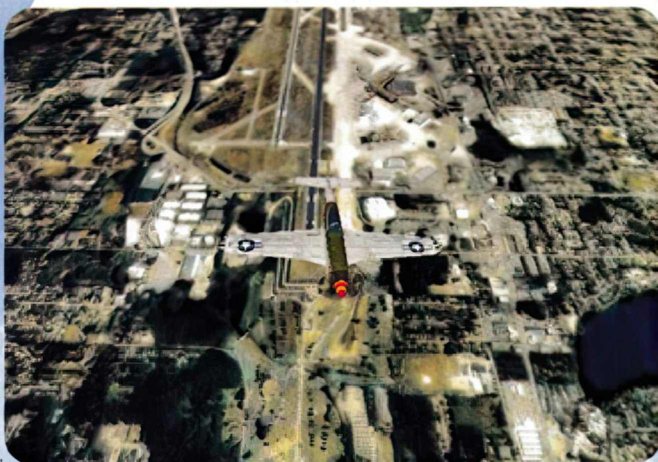
Оценка 10/10

небе за самотен пилот | забележителна графика, ограничен размер

Flight Unlimited III

Серията FU

Имам особено отношение към серията FLIGHT UNLIMITED. Преди години за няколко скрийншота от първата част не се колебах да измина с велосипед предългото разстояние до най-близкия магазин, където продаваха чуждоземни геймърски списания. Тогава не вярвах, че подобна графика може да се движи на монитора. Измина време, и сега, към третото продължение, потеглих с автобус - с течение на времето човек става ленив.



Качествата

За излезлите досега части на FLIGHT UNLIMITED са характерни три качества: фотореалистична графика; моделиране на въздушните течения; ограничен обхват на летателното пространство в резултат на детайлно моделирания терен. Затова с течение на времето FU си създаде специфична група фенове, които изповядват идеята за прецизно обработено летене в ограничено пространство и с ограничен брой самолети.

Проблемът HDD

Както постепенно става навик при цивилните симулатори, един CD вече не стига. FU 3 заема, както и FLY!, три CD. Като се има предвид, че току-що инсталирах нов 14 GB хард диск, реших се на пълна инсталация. След десетки минути и жонглиране с отделните дискове програмата обяви успешен завършек на инсталацията. Не се сдържах и погледнах колко място заема - 2,1 GB. Нищо работа, стига да нямаш предвид, че освен западната част на USA инсталирах само детайлна среда на околността на Сиатъл (възможно е да вкараш и Сан Франциско от FU 2, но програмата изисква инсталационни CD на предишната версия, които нямах под ръка). Какво друго да кажа, освен че симулаторите май започват доста да набъбват.

СТАРТ

След пускането на играта зазвучава характерният за FU звук на потеглящ мотор и се появява уводното меню. Класическият избор Quick Flight без излишно усукване ви изпраща във въздуха. Следват Challenges, в които като пилот получавате разнообразни задачи. Преследвате плавателен съд на контрабандисти и заедно с полицията застрелвате престъпниците (особено ефектно пука автоматът, с който стреля полицайката от вашата машина). С помощта на кинаджии заснемате кадри на Big Foot дълбоко в планинските дебри. Превозвате на безопасно място група ранени туристи, бродещи по високи чукари. И т.н. А за този, който иска да си настрои всички възможни и невъзможни параметри на полета (включително посоката и типа на фронталната граница), има опция Airport. За начинаещите пък са подготвени учебни лекции в графата Training. Традиционните Options, Credits, Help и Exit, естествено, не липсват. Тоест вече знаем накъде ще полетим и какво ще правим там. Остава последният въпрос: с какво ще летим. Има избор от десет вида самолети - от застарелия Fokker Dreidecker, през по-малко остарелия Mustang (допълнен с модерна радиостанция), хидроплана Muskrat Seaplane, класическите едномоторни Trainer 172, Mooney Bravo и Piper Arrow, авангардния Lake Renegade, мотопланера Stemme Motorglider, чак до по-големите машини като Windhawk или реактивния Raytheon Beechjet. Изборът на самолети донякъде ме разочарова, все пак тайно се надявах на нещо по-голямо от business jet. Всички кабини са сравнително добре моделирани, но далеч не достигат качествата на FLY!, въпреки детайлното изображение и възможността за пряк контрол на бутоните с мишката в статичен, а не във виртуален поглед.



Графиката

Алфата и бетата на авиационните симулатори са графиката и летателният модел. И в двете отношения FU 3 се представя отлично. Авторите са успели да вкарат наистина детайлни сателитни снимки, които изглеждат добре от каквато и да е височина. Броят на сградите, мостовете и пътищата в сравнение с конкурентните игри е над средния, което чувствително подобрява полет-









ното впечатление (същевременно обаче се развиват екстремни изисквания към компютъра!). Радващо е периодичното присъствие на автомобили и кораби, така че има и автобус по моста, под който се стремите да прелетите. Може би след години ще се срещнем и с истински транспортни задръствания. Отделна история са летищата, особено по-големите. Благодарение на детайлната обработка човек остава с впечатлението, че е така да се каже "in". Имам малка забележка обаче към обработката на облачността - облаците във FLY! изглеждат много по-добре. От друга страна, във FU 3 по ги бива ситуациите, когато на предното стъкло има вода (например при старта на хидроплана) - капките върху стъклото са като истински.

Моделът

Що се отнася до физическия модел, FU 3 е на абсолютния връх. Благодарение на традицията в системата на моделиране на въздушното течение в серията FLIGHT UNLIMITED, има с какво да се срещнете. Направо е грехота да се лети при безветрие. Онова, което преживявате например при прелитане



през зона на буря, не се случва често - самолетът подскача нагоре -надолу и се подмята от поривите на вятъра така, че трябва голям труд, за да удържите курса. Изпипан е и моделът на повреждане на машината. Ако кацате малко по-бързо, отколкото трябва, можете да сте сигурни в унищожаването на колесника (характерните звуци са много красноречиви). Ако летите по-бързо, отколкото е здравословно, самолетът може буквално да се разпадне пред очите ви. Ако закачите с част от крилото дърво, тази част просто се отчупва. И въобще моделът на повреда на машината във FU 3 доста го бива. Автентичната радиокомуникация в този тип игри е вече нещо естествено, както и задръстванията и нареждането на опашка на старта на големите летища.

Малко hardware

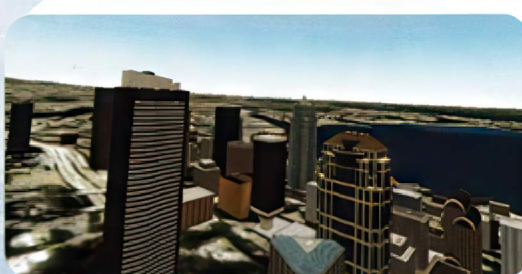
Детайлната графика и изпипаната физика на полета изискват обаче сравнително добър хардуер. Моят Celeron 500 с ATI 500 Rage Fury правеше в 640x480 при пълни детайли и най-добър летателен модел средно 23 fps (ако се вярва на fps meter-а на играта), което наистина не е много, но полетът е все още плавен, без трептене. За по-слабите машини съществуват, слава Богу, много възможности как да се понижат детайлите или сложността на летателния модел, така че framerate да е приемлив. Единственото облекчение за хардуера е фактът, че звуковите ефекти са на средно ниво и не повишават значително общото натоварване на компютъра.

КРАЙ

Рецензията отива към края си, така че идва време за обща оценка. FU 3 продължава посоката на движение, установена от нейните предшественици. Това е технически много добре свършена почтена работа, чиято тежест обаче спада заради липсата на много важни елементи - например летене по целия свят, мултиплеър, точна симулация на GPS, големи транспортни самолети и т.н. За съжаление дори приложеният едитор не уравновесява тези "отсъствия". В настоящата ситуация бих препоръчал да се изчака, докато видим какъв ще е новият MS FS 2000, и чак след това да си изберем симулатор по свой вкус. Засега на върха твърдо стои FLY!, но ако обичате атмосферата на серията FLIGHT UNLIMITED, детайлната графика и не ви пречи ограниченото пространство на летене, FU 3 категорично ще е удоволствие за вас.

-GM-

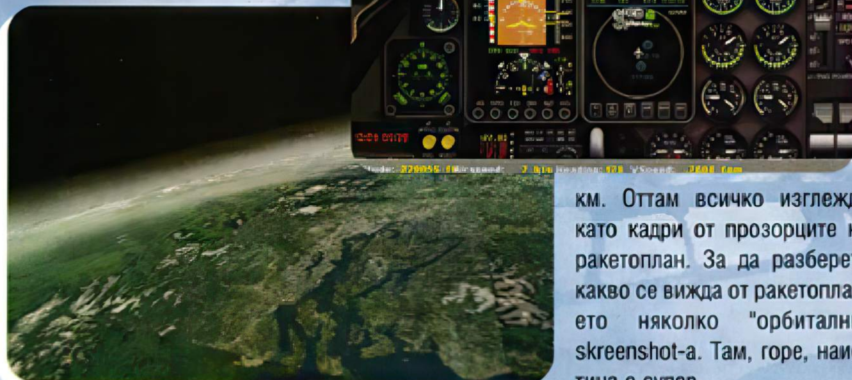




Допълнителна информация

Космически бисери

Благодарение на cheat-овете "miracle buttons", които преместват самолета ти с 1000 стъпки по-високо или по-ниско, успях с Beechcraft да се добера до височина около 200 км. Оттам всичко изглежда като кадри от прозорците на ракетоплан. За да разберете какво се вижда от ракетоплан, ето няколко "орбитални" skreenshot-а. Там, горе, наистина е супер.





Looking Glass Studious / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233 , 32 Mb RAM, 300 Mb HDD

OPT.: P II 350 , 64 Mb RAM, 3D, 2.1 Gb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

LINKS EXTREME

чаровен шашав голф



Голфът е сериозен спорт и понякога изглежда дори скучен. Но този голф е толкова бесен, че чак не се трае.

Да започнем с голите факти. В LINKS EXTREME има две голфови игрища - Mojo Bay Resort and Country Club и Dimension X, и едно специално голфово "стрелбище" - The Demolition Driving Range. Плюс няколко компютърни играчи (особено красива и очарователна е русата състезателка, която крайно приятно и елегантно замахва със стика). Геймърът може да избира измежду четири възможности за нанасяне на удари (класически двойни и тройни кликвания, специален замах с мишката и едно обикновено кликване, което се използва при стрелбището). Иначе в основното меню няма нищо особено и страшно; просто нормален избор като при всеки друг голф. **В момента,** в който решите да се "преместите" на голфовото игрище обаче, виждате, че далеч не всичко в тази игра е обикновено. От земята никне череп. Наблизо се разхожда някакъв гърбушко, сякаш излязъл от романа "Парижката Света Богородица". Над горичката се възнася призрачната фигура на собственика на ареала. Пред малката къщичка седи унил китарист, който припява тъжна балада. А като се вгледате в избора за удари, ще усетите, че работата съвсем загрубява. В офертата влизат ракети, гранати и "ghost ball" (много е полезна в трудни ситуации; такава "топка-дух" преминава и през прегради). Една добре изиграна топка "tee ball" със сигурност влиза в дупката дори при отдалеченост от няколкостотин метра. Топката, наречена "mega backspin ball", щом падне на земята, се търкаля няколко десетки метра назад. С друг вид удар пък пътят на топката точно по средата рязко свива под прав ъгъл. Тези специални (special) удари са около 15 - научете ги и забавлението ви е в кърпа вързано. При това говоря само за режима Extreme Ball, но в играта има и други. В Poison и Deathmatch Balls, да речем, важното е да уцелите топката на съперника или самия него с добре пресметнат удар (за което имате на разположение няколко избухливи вещества). И вие, и вашите съперници започвате с по 100% живот, които след всяко попадение намаляват. Който пръв падне мъртъв, губи. Е какво, харесва ли ви? На пръв поглед не е зле, но честно казано, майтапът е само в началото; после играта става по-сериозна и от класически голф. Впрочем има и такъв - в Extreme Golf най-спокойно можете да поиграете Stroke Play. **Последното и най-интересното нещо** е вече споменатото стрелбище The Demolition Driving Range. Тук вашата задача е много лесна. Имате определен брой топки и лимит от време (зависи от нагласяването на менюто) и се мъчите да целите различни живи и неживи мишени: автомобили, колеги голфаджии, които изненадващо изникват от земята, бонусови топки и други подобни. За награда спечелените точки ви се записват в класацията на най-добрите играчи.

Изобщо не се съмнявайте: тази играта е забавна и симпатична. В началото е страшно интересна, но после може леко да ви доскучее заради повтарящите се номера. Какво още ли? Ами да, графиката е перфектна. А още по-хубавото е, че може да се играе и като турнир с приятели на един компютър или чрез Интернет. Друго няма, приятно забавление!

Добро забавление за два-три дни. След това спасението е само мултиплеърът







-GM-







Access Software / Microsoft

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4x CD, 200 Mb HDD

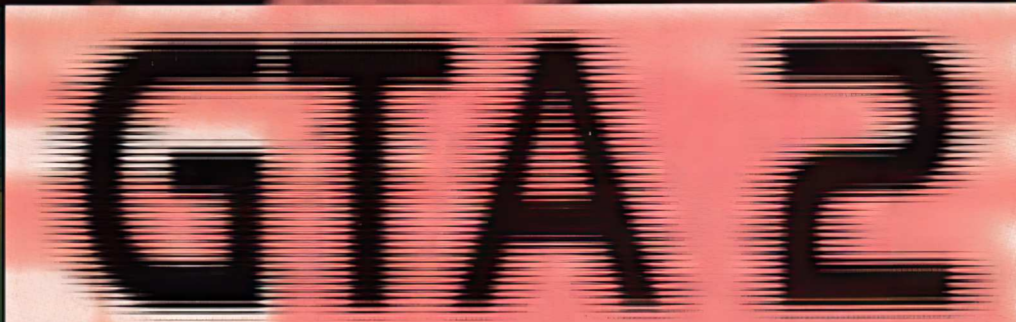
OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 16x CD, 340 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10





бруталност за размисъл

Виртуалният автомобил е полезно и приятно нещо. Можеш да го караш или да го държиш на сухо в паметта. Възможно е с него да возиш хора, но и да ги гониш и мачкаш като хлебарки. Което не е хубаво, обаче съществува. Каквото, такова - е поредната модна илюзия на геймърите. А геймърдреците шепнат: Глас Геймърски, Глас Божи :-))) Май има защо да шепнат.

Съществуват бол компютърни игри, натикани в улиците на голям град, където с колата си пробивате път в натовареното движение (една от най-старите такива игри е LOTUS TURBO ESPRIT). Мачкате автомобили и пешеходци с вашия тенекиен звяр. И защо не? Не дреме ли в подсъзнанието на шофьора смътното желание да джасне пешеходеца, който се завира под колелата и пресича на червено? Дреме, разбира се. Но след подобна дрямка, ти, драги ми, вече си убиец! Вярно, по-добре си изкарай яда на виртуалните пешеходци, отколкото на истинските! Прекръсти се и спомени добра дума за подобни игри, които все пак разтоварват. Да, не е хубаво тийнейджърите да се учат на такива работи, но още по-хубаво е да не ги правят! **Та... по едно време** се появи играта със странното име GRAND THEFT AUTO. В нея геймърът в ролята на гангстер изпълнява поръчки на своите работодатели (гангстери, естествено) в разни градове и гледани отгоре, т.е. от птичи поглед. Повечето задачи се изчерпват с крадене на коли плюс дребни криминални престъпления. Тази "антипедагогична" игра си спечели много фенове, чиито престъпни мераци скоро след това бяха удовлетворени и с датадиск, в който действието се развива в Лондон през 60-те години. След което, разбираемо, дойде времето и на продължението GRAND THEFT AUTO 2. **По принцип GTA 2** предлага онова, което го има и в първата игра, макар и с някои дребни промени. Действието се развива в края на 70-те и началото на 80-те години и това, което виждаме на екрана, хич нерадостно (сюжетът се разиграва в миналото, но намеква за евентуално бъдеще). Виртуалният град се гърчи на ръба на всеобща анархия. Животът се управлява от седем гангстерски банди. Има руски емигранти, които държат търговията с оръжие. Има анархисти, които мразят всичко и всички, освен себе си. Има ги всякакви... И всички те ви възлагат мисии по телефона. Мисиите са общо 75, разпределени в три нива - Downtown, Industrial и Residental. Разнообразието на задачите не е толкова голямо, колкото изглежда, и доста набързо ви обхваща чувството, че вършите все едно и също. От друга страна обаче, системата за ориентиране в играта е така добре изпипана, че почти е невъзможно да се изгубите някъде. **Сред малкото подобрения** в новата игра е системата на функциониране на града и поведението на отделните коли и пешеходци. Авторите са вмъкнали страхотен модел на изкуствен интелект. Щом блъснете пешеходец, около него се събира любопитна тълпа, пристига "Бърза помощ" за пострадалия, а полицаите започват разследване. Ако колата избухне в пламъци, с вой пристигат пожарникари. Тук силите на реда са по-опасни (за вас, разбира се) - спрат ви обикновени полицейски автомобили, преграждат пътя ви, идват юнаци от SWAT, от FBI, а накрая и от Националната гвардия. В тази игра изкуственият интелект е направо върховен! **Но... бруталността** в нея сякаш няма край. Авторите явно са попрекалили. В една от мисиите например ви възлагат да закарате колкото може повече хора в "кланицата", където от тях правят хот-дог за една от гангстерските банди. Или крадете автобус от паркинга, изхвърляйки шофьора от кабината, и след това само карате от спирка на спирка и се кефите как автобусът се пълни с жертви, които и хабер си нямат, че последната спирка ще е последна и в живота им. Забавни са обаче т.нар. kill frenzy, поредица от специални задачи: да унищожите за две минути пет таксита или да омаломощите за минута с електрошок двайсет души. Подобни са и бонусовите нива, в които трябва за определено време да изкарате три обиколки по околовръстния път, да бастисате колкото може повече членове на вражеската банда, но и възможно най-много сладоледаджийски коли.

Който е играл и се е кефил от първата GTA, ще е доволен, че във втората серия много-много промени няма и веднага ще схване какво се иска от него. Който никога не е чувал за GRAND THEFT AUTO, нека си представи DRIVER, но по-брутален и гледан от птичи поглед. А който досега не е играл нито GTA, нито DRIVER, нека да спи спокойно - GRAND THEFT AUTO 2 със сигурност не е за него.





-GM-





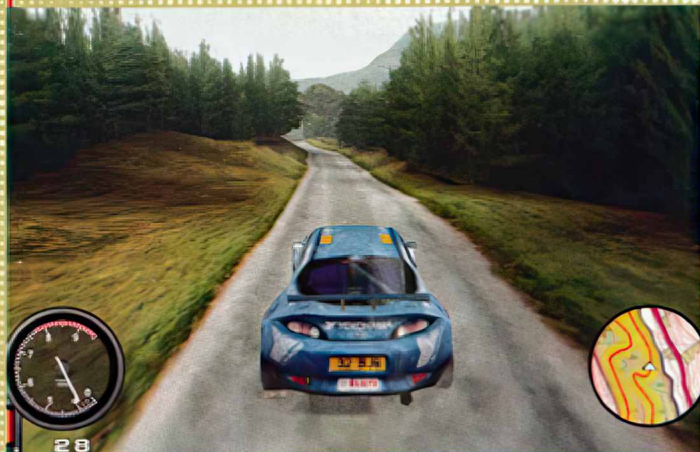
Rockstar Games / Take 2

PC WIN '95 / '98

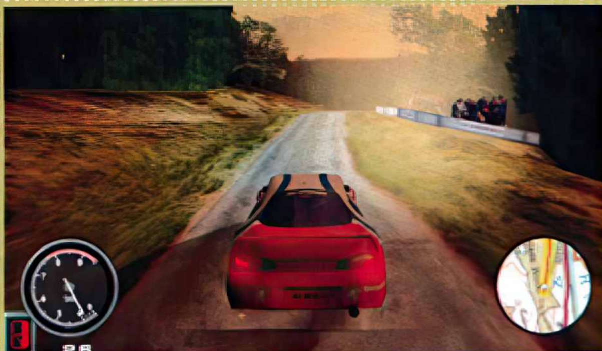
MIN.: P 233 , 32 Mb RAM, , 3D cart, 130 Mb HDD
OPT.: P II , 64 Mb RAM, , 3D cart, 130 Mb HDD
Ускорител 3D: D3D
Мултиплейър: ДА

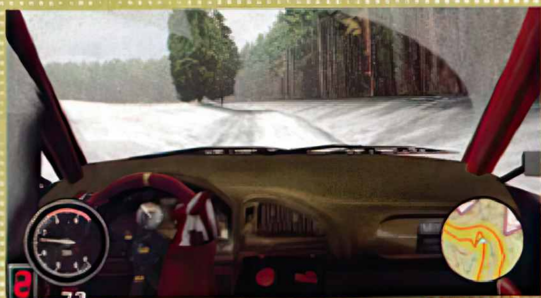
Оценка 8/10

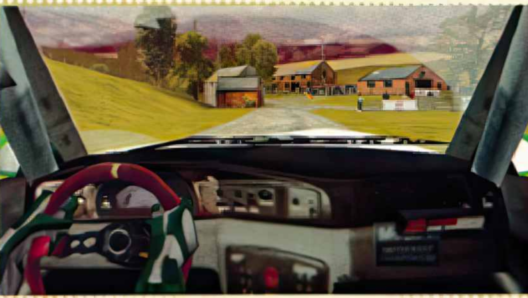
RALLY 2K CHAMPIONSHIP



В последно време май вече ни стана навик най-напред да се възхищаваме от забележителната графика. И пак е така - тя е толкова пленителна, че направо се изцъкляш. Дъхът ти спира от страхотни пейзажи в отделните състезания или от смяна на годишните времена, времето и часовете на денонощието. Красота, братя геймъри, красота! Виждал съм разни работи, включително и







рали-състезания на живо, но това наистина е поразително. Кой днес се впечатлява от сянката, въртяща се около автомобила според промяната на неговото положение спрямо слънцето? Обаче в коя друга игра например слънчевият лъч ще ви заслепи така, както тук, а групички зрители ви атакуват и ошашавят със светкавиците на своите фотоапарати! Всичко е абсолютно реалистично - дъжд, киша след дъжда, сутрешен и вечерен полумрак, почти ужасяващо нощно пътуване в дива гора... Излишно е да казвам, че да пуснеш RALLY CHAMPIOHSHIP 2000 без 3D карта е възможно, но тогава играта изглежда горедолу като египетските пирамиди в криво огледало. Изискванията за хардуера са височки, но който има компютър поне на средно днешно ниво (Pentium II, 350 MHz, 64 MB памет и качествен ускорител) с малко настройки на графиката директно в играта, няма проблеми в разделителност 800x600. Ако искате повече, трябва ви доста по-скъпа машина. **И**ма ли някой да не знае, че графиката не е всичко, че тя е само основа на успешна игра! И в RALLY CHAMPIONSHIP 2000 е така - най-голямата й сила е другаде. Начело е овладяването на автомобилите, които тук са повече от двайсет и всеки е със свои особености и се държи по свой начин на терена. Някои коли са бързи, други - стабилни по различни повърхности, но всички трябва да са с добре настроени двигателни качества. Това се прави в режим симулация и не е сложно: настройката на параметрите (спирачки, предавателна кутия, управление, гуми и т.н.) е прегледно и достъпно дори за по-неопитен "servisman". Трудността на овладяването е великолепно балансирана: автомобилите се държат максимално реалистично, без да нарушават игралността.

Само след няколко часа игра колата вече е послушна в ръцете ви и нататък я карате единствено заради голямото забавление. Друг огромен плюс са трасетата. Те са трийсет и шест, но не са просто някакви спринтове на половин километър, а общо 600 км пътища, пътчета, пътечки и асфалтови писти. В повечето етапи на отделните ралита потегляте през десет минути - най-краткият има дължина 3,25 км; най-дългият 42,88



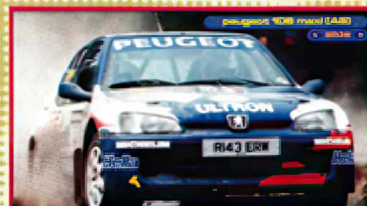






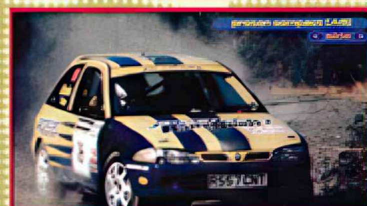








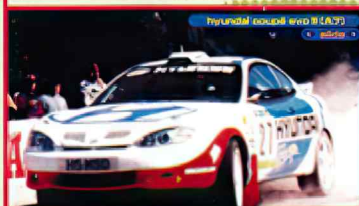








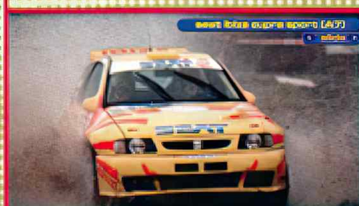
Преди години много си падахме по чудесната първа част на тази серия (с простичкото наименование RALLY CHAMPIONSHIP) - тогава още под добрия стар DOS. Някои може би са играли и не твърде сполучливата втора част (INTERNATIONAL RALLY), която излезе преди около година и половина. Накратко казано, когато поставях диска с новата RALLY CHAMPIONSHIP 2000 в компютъра, бях обзет повече от носталгия, отколкото от очакване за чудеса. Но чудеса все пак стават! Дръжте се здраво да не паднете от стола: това е една от най-добрите състезателни игра за 1999 г.



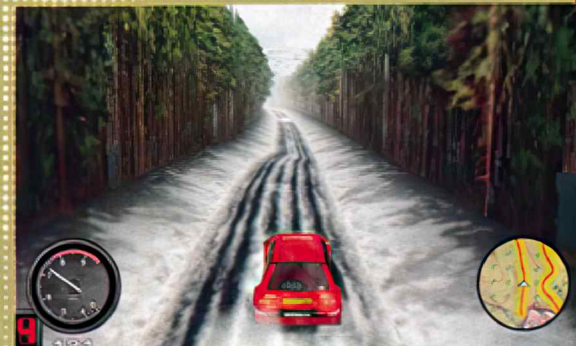
км. Определено няма начин да наизустите набързо завоите и капаните по трасетата, както е при повечето състезателни игри. Терените се сменят и от етап на етап, но и по време на тяхното протичане. Заледено платно, дълбока кал, прашни пътища, калпав асфалт, заснежени полски пътища, трасе през тесни скалисти урви, размекната от влага хлъзгава глина под гумите на колите... Главните състезания в RALLY CHAMPIONSHIP 2000 са двете обширни начинания: Mobil 1 - British Rally Championship и A8 Championship. Привържениците на екшън-надпреварата могат да вилнеят в режим Arcade (всички трасета се минават в обратна посока, така че тук има нещо като 36 "нови" трасета), а шофьорските си способности проверявате в традиционния Time Attack. Разликите между двете основни състезания са в няколко важни подробности: в Mobil можете да изберете от колите максимално класа A7, а в A8 си съперничат само най-силните коли. Друго важно обстоятелство е, че в британското състезание след всяко рали (шест етапа) автомобилът ви първоначално е в съвършено състояние, докато в A8 трябва при всеки старт да оправяте своята кола. Иначе се пътува по еднакви трасета в еднакъв ред. British Rally Championship съдържа шест отделни ралита по шест етапа: Vauxhall Rally of Wales, Pirelli International Rally, RSAC Scottish Rally, Seat Cupra Sport Cars Jim Clark Memorial Rally, Stena Line Ulster Rally и Sony Manx International Rally. Разбира се, и в RALLY CHAMPIONSHIP 2000 има грешки - малко, но се намират. Подминавам сравнително ниската трудност, която може след време да отегчи "професионалните" геймъри. Има











обаче няколко дреболии, които вероятно ще бъдат отстранени още с първия patch. Например сравнително честото "засичане" на колите след неовладяно управление или някое главоломно набутване между дървета или заграждения. Възможно е да не измъкнете колата от тази ситуация и да стартирате отново. Няколко пъти ми се случи моят автомобил да "престъпи" стената и да остане да виси там, без да може да се направи нещо. RALLY CHAMPIONSHIP 2000 предлага страхотно много възможности за настройки и избори. Изумително полезни са всевъзможните "камери". Можете да управлявате колата си чрез един от трите "задни погледа", от класическия bumper, от предния капак на автомобила, от гледната точка на шофьора и пътника до него, а в режим replay се добавят и телевизионни камери. В основното меню е възможно да приспособите както щете layout на шофьорския си екран, да зададете името си и страната, за която се състезавате, да настроите split-screen на игра за двама играчи на един компютър, да поискате вашият спътник да е мъж или жена, да предефинирате управлението, да настроите аудио и видео, да пуснете съхранените записи (възможно е да се запазят всички състезания в пълна дължина). В меню Information подробно са представени всички автомобили и всички трасета, включително и най-добрите постигнати времена по тях.







Actualize / Magnetic Fields

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II, 32 Mb RAM, 8 Mb 3D cart, 4xCD, 300 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D cart, 16xCD, 300 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx

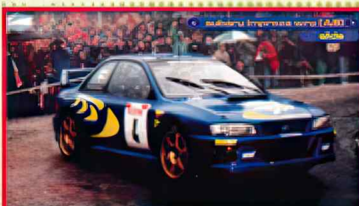
Мултиплейър: ДА

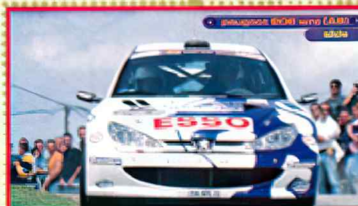
Оценка 9/10

-GM-

Няма какво да се добави в заключение. Просто забравете COLIN MCRAE RALLY, TOCA 2 и NEED FOR SPEED. Новият водач е RALLY CHAMPIONSHIP 2000. Една наистина забележителна състезателна игра, която е крайно реалистична и предлага огромна порция забавление.









Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games.** Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

GМаниак



Иван Динев - София



Денис Петков - София



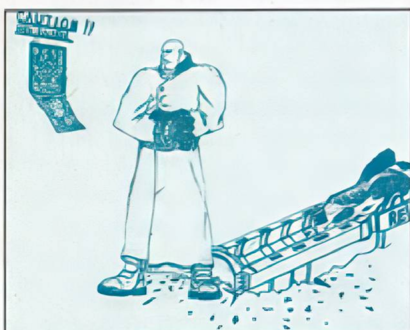
Димо и Киев - София



Димо и Киев - София



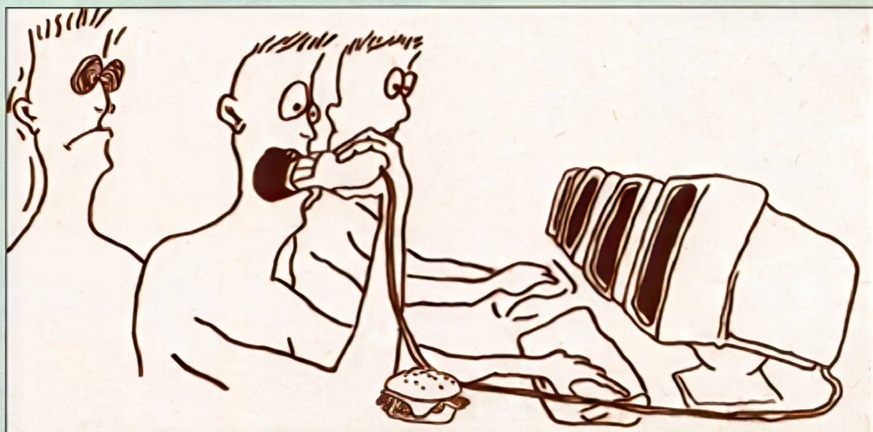
Вилян Александров - Лом



Станислав Пеев Бургас



Николай Панайотов - Сандански



Валентин Джебаров Разград

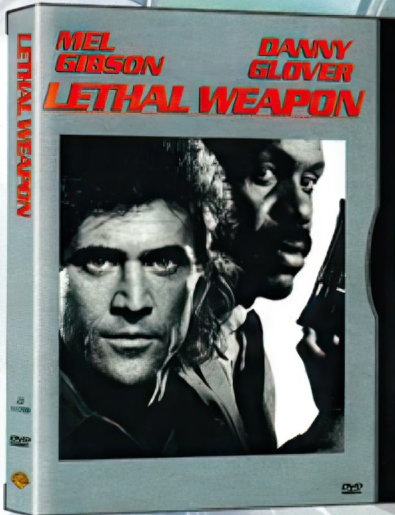
ТЪРСЕТЕ ФИЛМИТЕ С БЪЛГАРСКИ ПРЕВОД НА



ВИДЕОТО НА НОВИЯ ВЕК



ЖЕГА
режисьор Майкъл Ман,
с Ал Пачино, Робърт де Ниро,
Вал Килмър



СМЪРТОНОСНО ОРЪЖИЕ
режисьор Ричард Донър,
с Мел Гибсън, Дани Глоувър,
Гари Бъзи



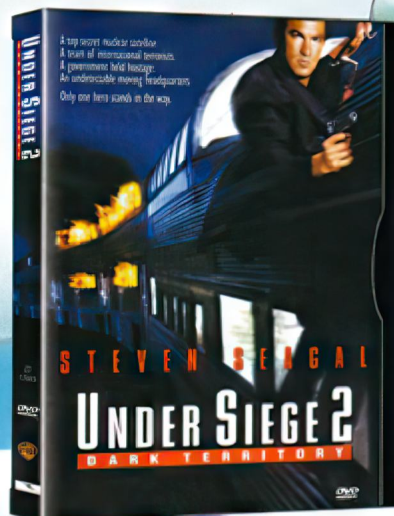
БЕЗУМЕЦЪТ
режисьор Роман Polански,
с Харисън Форд,
Еманюел Сение, Бети Бъкли



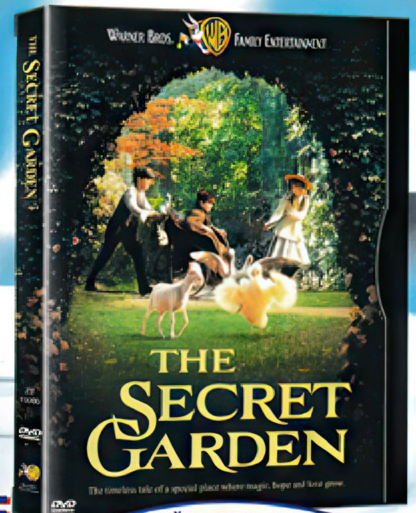
ЗАКЛИНАТЕЛЯТ
режисьор Уилям Фридкин,
с Елън Бърстин,
Макс фон Сюдов, Линда Блеър



ОГЪН ПОД ЗЕМЯТА
режисьор Феликс Е. Алкала,
със Стивън Сегал,
Мардж Хелгенбергер, Крис Кристофърсън



ПОД ОБСАДА 2
режисьор Джеф Мърфи,
със Стивън Сегал,
Ерик Богосян, Катрин Хийл



ТАЙНАТА ГРАДИНА
режисьор Агнешка Холанд,
по романа на Франсиз Ходжсън Бърнет,
с Кейт Мейбърли, Хейдън Праус,
Андрю Нот, Маги Смит,
Джон Линч, Ирен Жакоб

О Ч А К В А Й Т Е

THE MATRIX *(Батрицата)*, JACK FROST *(инежниЖт оовек)*,
TRUE CRIME *(Эстински престъпно)*, ABSOLUTE POWER *(Абсолютна власт)*

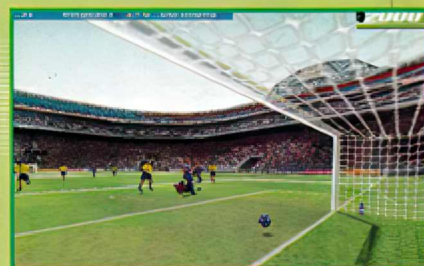
FIFA 2000

футболът на мечтите

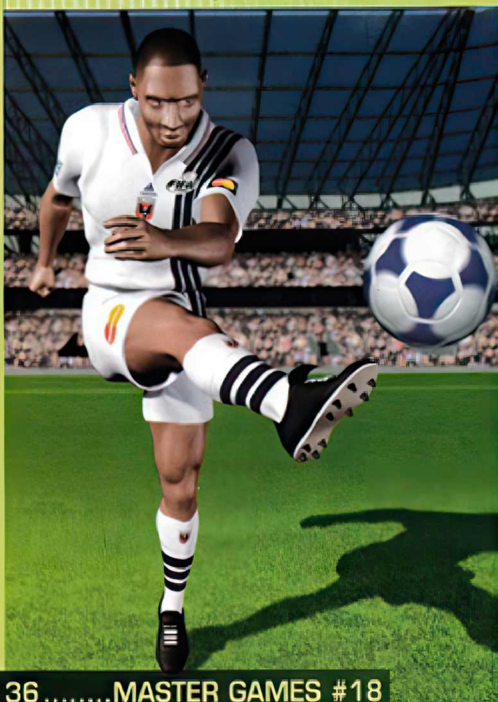
Привържениците на футбола в PC има защо да са доволни. Едновременно излязоха няколко интересни заглавия. MICROSOFT се опита да свали EA SPORTS от трона; постараха се и останалите. Но още от пръв поглед FIFA 2000 показа, че твърдо е на върха.



Какво да се прави, няма изненади. FIFA 2000 оправда очакванията и другите тазгодишни футболни игри останаха в ролята на статисти. Този футбол на мечтите става все по-качествен: за пореден път чувствително са подобрени движенията на състезателите, тяхната "интелигентност", графичната обработка, а и доста е повишена цялостната забавност на играта. Освен това е добавена и възможността за кариера, макар да не е толкова разработена като в NHL 2000. Което не е малко и далеч не е всичко в новата FIFA. **Интересно** intro, кичоват хит на Роби Уилямс и уводно меню, след което можем да отскочим до: option, тренинг, мултиплеър, приятелски срещи, някой от турнирите, купите и лигите, сезона, мениджмънта на отделните тимове, едитора на отборите и играчите, а той предлага между другото и пряк трансфер на футболисти между отделните клубове. Най-непрегледен, както впрочем май е правило в серията FIFA, е team management-a. Безумно много кликвания, несвързани информации и въобще недружелюбност към потребителя. FIFA от години се бори, не много успешно, с непрегледността, която след време така уморява, че преставате да се интересувате от "ръководството" на своя тим и само играете мачовете. **Мачовете** във FIFA обаче са великолепни, а това е най-важното във футболната симулация. Осемте клавиша на пулта за управление осигуряват действително огромно удоволствие от играта. Можете да вълшебствате с топката. Да подавате на късо разстояние и с дълги пасове да извеждате бързите нападатели. Можете да освобождавате притичващите сълграчи с подаване в свободно пространство, да центрирате ниски и високи топки и от тях да завършите с красив удар с глава, с ножица или с ефектен шпагат. Можете с натискане и задържане на няколко комбинации от клавиши да разиграете бърза акция с едно докосване или да си подавате със сълграча до сигурно положение. Можете да подавате и завършвате с пета, да прикривате топката от противника и да я задържате, да се хвърляте с плонж след центриране, да повлияете на фалца на центрираната топка и на фалца на удара. "Ускорението" при проникване през отбраната, естествено, е възможно и тази година, но играчите се уморяват много по-рано и е добре да не пробягат наведнъж със спринт цялото игрище. При хвърляне, ъглови и наказателни удари може да се използват готови игрови настройки, когато играчите претичват и изтичват до подходящи позиции - достатъчно е добре да се съгласува моментът на центрирането. По подобен начин, когато топката е у съперника, пазите отделните нападатели с "персонална" защита при стандартни ситуации. Вратарите вече не избиват топките само в ъглов удар, отбиват пред себе си или в гредата и правят минимум "случайни" грешки. И въобще по-голямото активизиране на вратарите доста е обогатило играта - те често излизат срещу нападателите чак до границата на наказателното поле и ако не сполучат напълно да овладеят положението, имате шанс да използвате това. **Автоматичните** повторения във FIFA са, може да се каже, малки произведения на изкуството. Камерата се върти около играча, в точния момент преминава в забавено движение, старае се с подходящ кадър да покаже най-добрия поглед върху цялата акция. Върхът







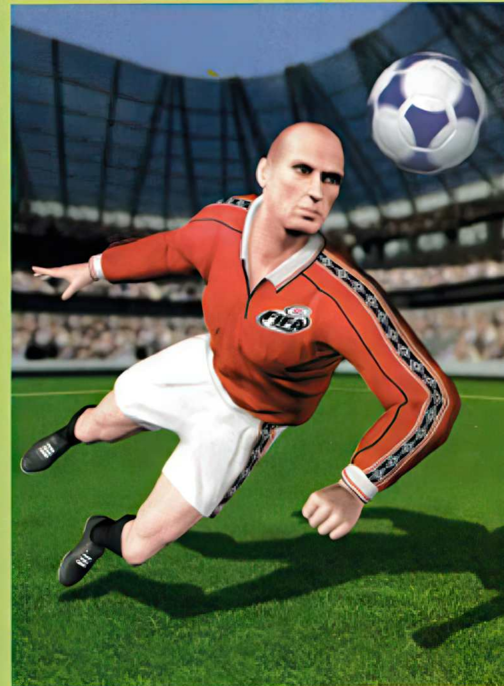




пък е камерата, разположена в мрежата зад вратаря, която тук е много по-интересна и по-ефектна от подобната в NHL 2000. На когото не харесват предлаганите от "режисьора" на предаването повторения, може да си преиграва красивите голови акции до безкрайност в класическия режим "instant replay". Тук освен четирите основни погледа, които са на разположение и при играта (отстрани, зад вратата, от високо и акция), можете да настроите free камера напълно произволно и да се любувате от всевъзможни и невъзможни гледни точки. Избрани акции могат да се съхранят - на разположение са предостатъчните сто свободни позиции. **Покрай** най-голямата примамка на играта, режимът кариера, FIFA не ни лишава и от класическите турнири и лиги, известни от миналите части и от игрите на конкуренцията. Възможно е да съставите собствено състезание или да оставите избора на отборите на компютъра: европейски шампионат, световно първенство, клубни купи, състезания на лигите на Италия, Германия, Англия, Франция, Нидерландия, Испания, Бразилия, Шотландия, Турция, Белгия, Дания, Гърция, Израел, USA, Норвегия и Швеция. Не са за изпускане и вариантите да играете за или против някой от прочутите супертимове от историята - например Аякс от годините 1970-73, Аржентина 1978, Арсенал 1970-71, Байерн Мюнхен 1972-76, Барселона 1989-92, Бразилия 1958 и 1970, Дания 1989-92, Англия 1966, Германия 1974 и 1989-91, Манчестър Юнайтед 1968, Реал Мадрид 1950-56, ФК Сантос 1962-63. **Върхът** на сладоледа FIFA 2000, разбира се, е кариерата. Както произтича от казаното дотук, можете да играете кариера за някой от отборите на подготвените лигови състезания. След завършване на сезона продължавате нататък, ако вашият отбор е заел някое от първите места. Ако е спечелил националната купа, играете за европейските купи. Всеки отбор има определен брой пари, срещу които можете да купувате подкрепления. Приход пък е продажбата на играчи, така че всичко всъщност е само голям омагьосан кръг. Жалко, че кариерата във FIFA 2000 не е докарана докрай, както например в тазгодишния хокей. Пари за преминаване в Лигата на шампионите или други дребни приходи определено не вредят и мотивират за по-нататъшна игра. Иначе кариерата след известно време е малко за тоя дето духа. Дори цените на футболистите от следващия сезон не падат и не растат. Определено интересна идея е възможността да купиш в своя тим играчи от вече споменатите супертимове на миналото: да имаш в отбора си Кройф, Ван Бастен, Бест или Пеле (крие се в отбора на Бразилия под шифър No.5) си е направо удоволствие. Цените на тези състезатели обаче превишават възможностите на повечето отбори. Подобна звезда може да си позволят само Барселона, Реал Мадрид или Манчестър Юнайтед. Ех, ако имаше малко повече "мениджърски" възможности... Красота, която може би ще получим догодина. **Сигурно** ще възникнат спорове, дали тази година при EA SPORTS е по-сполучлив хокеят или футболът, а някои с право ще добавят и NBA 2000. Единственото, но важно предимство на FIFA 2000, е нейната трудност - в "world class" играят само наистина опитни състезатели. Вярно, режимът кариера и цялостната философия на играта са по-слаби, но това изобщо не понижава качествата на FIFA 2000 дори с косъм. Тя просто е сред най-блестящите скъпоценности в днешните спортни игри.

-GM-









Най-добрият футбол за PC - до съвършенството му остава може би само по-добре разработен режим кариера



EA Sports / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 16 Mb RAM, 4xCD, 70 Mb HDD

OPT.: P III 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплейър: НЕ

Оценка 9/10

петте най-добри тазгодишни футболни игри за PC

MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Графика: Забележителна. Моделирането на всички стадиони буквално спира дъха, движенията на играчите са много истински.

Игралност: По-скоро посредствена. Финтирането и шлифованите технически красоти не носят ефект, към успеха води само един и след време малко отегчителен път: игра по крилата и центриране. Много добре е обработено завършването на акциите. Изключителна идея - освен не прекалено забавния опит за някакво дълготрайно състезание, в което постепенно се "откриват" отделни територии - никаква.

Лицензи: Не. Имената на играчите се поправят в едитора.

Избори: Само състезания на представителни отбори, подготвени сценарии на няколко срещи от футболната история. Мултиплеър.

Обща оценка: 2-ро място



FA PREMIER LEAGUE STARS

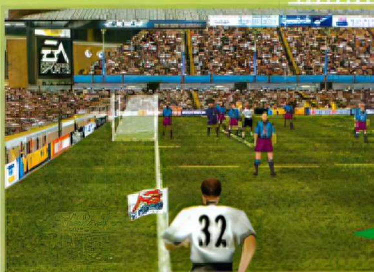
Графика: Много добра със забележителна обработка на движенията на играчите.

Игралност: В по-късните фази на играта, когато играчът има "нафукан" отбор и футболистите са на максимума на способностите си, това е прекрасно преживяване. Може да се провеждат всички възможни и невъзможни комбинации, включително популярните чуквания и перпендикулярните пасове в свободно пространство. Необходима е по-добра прегледност при изпълнението на ъгловите и наказателните удари. Изключителна идея - подобряване способностите на играчите и купуване на подкрепления чрез "звездички", присъждани след всяка среща. Мненията за този "аркаден" опит се различават; някои го смятат за крачка назад, други са възхитени.

Лицензи: Да, за 20 тима от английската Premier League и няколко чужди отбора.

Избори: Освен приятелски срещи и разни турнири, тук има преди всичко режим сезон, в който получавате своя отбор като полуфабрикат и постепенно подобрявате способностите му. Можете да играете за някой от двайсетте отбора на Premier League. Мултиплеър.

Обща оценка: 3-то място





FIFA 2000

Графика: От всички страни безгрешна, забележителна. Движенията на играчите се приближават до реалността, стадионите имат своята атмосфера.

Игралност: Великолепната игралност на FA Premier League Stars е доведена докрай. Добавени са финтове, комбинации. Чувствително са подобрени възможностите при стандартни ситуации. Изключителна идея - възможност да се играе кариера за някой от стотиците лигови отбори, изключително богатство на "исторически" тимове.

Лицензи: Да, в едитора има възможност за вкарване на играчи, които по различни причини не са могли да бъдат включени (Роналдо, Пеле...).

Избори: Повече от 50 представителни отбора, 17 национални първенства, други десетки отбори и стотици играчи могат да се създадат в едитора. Множество от исторически отбори. Освен класическите избори (купи, продължителни състезания, лиги), има възможност за кариера в няколко сезона подред. Мултиплеър.

Обща оценка: 1-во място

ACTUA SOCCER 3

Графика: Традиционно добра при серията Actua. Не може в нищо да бъдат упрекнати стадионите и игралните терени. Играчите, също традиционно, са малко непохватни.

Игралност: Управлението с осем клавиша се усвоява бързо. Прегледно и приятно е решено играенето на стандартните ситуации. От друга страна, топката "не слуша" така добре, като при другите футболни игри. Чести неприятности при отбрана (много фалове). Изключителна идея - никаква.

Лицензи: Да. Съставите отговарят точно на ситуацията в клубовете по време на издаването на играта.

Избори: 126 представителни отбора, 16 национални първенства (включително всичките четири английски лиги), мултиплеър.

Обща оценка: 4-то място



WORLD LEAGUE SOCCER 99

Графика: Макар и съвсем не блестяща, но е най-добрата страна на играта.

Игралност: Практически нулева. Въпреки използването на шест игрални бутона, забавността на играта се е свила до просто ритане на топката към най-близкия съиграч. Подаванията и ударите са като откопирани от футбол на маса и всичко това въздейства мъчително. Изключителна идея - никаква, може би само безкрайно повтаряне на вкараните голове от всички възможни ъгли.

Лицензи: Не. Имената на играчите могат да се оправят в едитора.

Избори: С деформирани имена - 9 национални първенства, 44 национални отбора, купи, arcade купи, мултиплеър.

Обща оценка: 5-то място



FOOTBALL MANAGER 2000 FA premier league

затова са празни стадионите!

Футболните мениджърски игри са доста повече, отколкото изглежда. До нашата малка страна годишно стигат не повече от три-четири. Което е странно, защото всеки футболен запалянко у нас е същевременно върхов треньор!

Обичам футболните мениджъри. Да се купуват и продават играчи е по-смислено например от покупко-продажбата на някакви суровини на някаква планета. Просто футболният мениджър е по-близо до живота. Да, това също е стратегия и без подробно проучване на "суровините" - футболисти от всевъзможни и невъзможни световни клубове - геймърът е загубен. Футболните мениджигри се делят на две основни групи. В първата се грижите най-вече за своя отбор, тренинга, трансфера на играчи, стратегията на играта и само периферна грижа са ви финансите (към тази група е, да речем, CHAMPIONSHIP MANAGER 3). В другата група мениджмънтът означава внимание към почти всичко - от тренировките до последния гвоздей в седалката на трибуната (виж PREMIER MANAGER или PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000). **Тази** игра ви поставя начело на европейски отбор. Преценете! **В** Англия тренирате отбор от Premier League, отбори от първа до трета дивизия и дори от по-ниските групи (конференции). В Шотландия разполагате с най-висшата група и три дивизии. В Германия - с първа и втора Бундеслига и четири регионални лиги.

В Италия, Испания, Франция и Нидерландия - с първа и втора лига. Игровите кадри отговарят на действителността (е, може да се намерят грешчици в имената). **Щом** изберете тим и въведете името си в уводното меню, можете да се захванете с работа. Още от самото начало ви се струпва всякакви грижи и проблеми. Цени на билетите, сувенири, спонсори, ремонт на стадиона, телевизионни права... направо лудница. Да не говорим за овнетата в първия отбор, за резервите, за младежкия тим. Подкрепата идва от няколко помощници, асистент-мениджър, управител на стадиона, шеф на младоците, но и от финансов съветник. Няма да се разпростирам в изборите и настройките в играта, но за опитните футболни мениджгеймъри тук няма нищо ново. Знаете абсолютно всичко за всеки играч от своя отбор, а чрез скаута - и за който да е друг, стига до го посочите. Контактите с шефовете, другите клубове, своите сътрудници и играчи поддържате с E-mail, който фактически е най-важният елемент на играта. Ако някъде нещо се случи, вече го имате в пощата. **Що** се отнася до самите срещи, в да наблюдавате срещите "със собствени очи" - с течение на времето ви писва, защото игровите ситуации и "мотивите" им непрекъснато се повтарят. Предимство е играчите да изпълняват твоите инструкции. При тестването няколко пъти принципно промених схващането за играта от твърда отбрана до масирано нападение, разпределях на играчите противоположни задачи, но в самата игра това почти не личеше. **Въпреки** че споменатата CHAMPIONSHIP MANAGER 3 е без "графично" онагледени срещи, тя е значително по-добра и разработена и е насочена към същественото: работата с отбора. FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000



EA SPORTS разбират от футбол, така че за провал и дума не може да става. Погледът на игралното поле обаче напомня тазгодишната FA PREMIER LEAGUE STARS, а и движенията на играчите са доста подобни. Това, че играчите (и съдиите) изглеждат еднакво, е дреболия. По-лошото е натоварва геймърите с излишно много проблеми около клуба и дори възможността да се види срещата директно не е предимство. -GM-

По-добрият избор е CHAMPIONSHIP MANAGER 3, но не е зле запалените футболни стратези да изпробват новото парче на EA SPORTS

EA Sports / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

OPT.: P 200, 64 Mb RAM, 4xCD, 800 Mb HDD

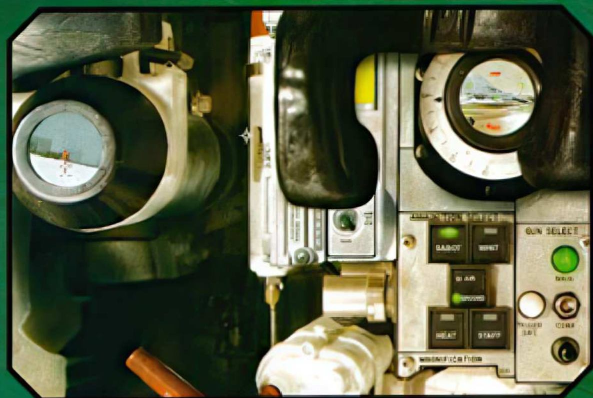
Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

танкодром

ARMORED FIST 3



Едва като ви блъсне ревът на турбинния мотор със силата на 1500 коня, може да ви просветне, че истинските царе на битките са танковете. Говори ли ви нещо съкращението APFSDS? Ако не, сами преценете дали да продължите четенето на тази рецензия, тъй като самата игра може да се окаже не като за вас. Ако вашият отговор е положителен, тогава имам добра вест - в ARMORED FIST с тази муниция пада голяма веселба. Но да не изпреварваме събитията. Танковите симулатори не са сред най-любимите игри, поради което и по-рядко излизат нови заглавия. Серията ARMORED FIST, както може би знаете, е насочена към симулация на най-новите версии на американския танк M1 Abrams. В AF 3 това е версията M1A2, която е от най-доброто, излизало някога от оръжейните заводи в света. По-конкретни данни за тази машина има в приложената таблица, така че няма да се задържаме на тях. **Първото, което ще ви заинтригува в AF 3, е почти съвършената обработка на всички позиции на екипажа (освен пълнача).** Позициите на стрелеца, водача и командира са моделирани от снимки на интериора на истински M1A2 и всеки бутон е напълно функционален. С кликване на отделните дисплеи или на оптичните уреди се появява детайлен кадър на съответната апаратура, така че не е проблем в случай на необходимост да се огледа каквото трябва. Електронните комуникационни системи също отговарят на своите реални образци, т.е. взаимната комуникация между единиците протича точно като в истинска бойна обстановка. Ако например съекипникът локализира неприятелска единица, нейното положение веднага се появява на командирския дисплей на всички останали единици, без да е необходимо устно предаване на информацията. Системата за управление на стрелбата съдържа както автоматично, така и мануално настройване на ъгъла на замерване. Може да се избира измежду четири вида муниции (APFSDS, т.е. Sabot, HEAT, STAFF, MPAT). **Най-голямата опасност за танковете идва от въздуха. Отнякъде внезапно се появява хеликоптер или самолет и праща танка в горящия ад.** Наличието на авиация е важен елемент във всеки такъв симулатор. А в AF 3 има дори повече авиация, отколкото е здравословно. Почти във всяка мисия се срещате или с американски самолети A-10 и хеликоптери Apache (в най-добрия случай), или с Hind и Suchoj (в по-лошия случай). За достъпа до въздушното прикритие сте информирани при брифинга преди отделните мисии. Самото извикване на авиационна подкрепа е относително лесно - достатъчно е да се замери цел, която трябва да се унищожи от въздуха, и след съответно радиосъобщение самолетите или хеликоптерите долитат и изпълняват задачата. Естествено, неприятелят не стои със скръстени ръце и се защитава от въздушната атака, така че няма недостиг от свалени машини. В случай че са нападнати от въздуха ваши единици, нещата стават по-сериозни. Бронята отгоре на



машината не издържа кой знае колко много, така че при погрешно избрана отбранителна тактика можете спокойно да се сбогувате с танка си. **Ръка за ръка с авиационната поддръжка върви и поддръжката на артилерията.** Симулирана е както класическа далекобойна артилерия, така и ракетна армия - конкретно системата MLRS. Който познава по-подробно военната техника, е наясно каква широка пътека проправят тези ракети в неприятелските редици.



Както авиацията, така и далекобойната артилерия на NOVALOGIC са наистина сполучливи. **За модерните танкове пехотната опасност е минимална.** С малко щастие пехотинците наистина могат да навредят, но от чисто практическа гледна точка... Много от танковете симу-





латори са стигнали или до пълна липса, или до лоша симулация на пехотните войски. Пехотата в AF 3 е в изобилие, рекламните материали говореха дори за нейния напреднал изкуствен интелект, само че рекламата не се оказа чак толкова вярна. Да, пехотинците са детайлно моделирани, но поведението им е най-малкото странно. Те изобщо нямат склонност да се пазят от танка и се оставят с прекалена лекота да бъдат прегазени. За цялото време, през което играх AF 3, нито веднаж не ми се случи поне с намек да се опитат да застрашат моя танк по класическия пехотен начин (т.е. атака отблизо към слабо защитените места, евентуално към веригите). Следващият проблем е ликвидацията на пехотата - мерниците на куловата картечница са само за красота и изобщо не може да се цели чрез тях, а коаксиалната картечница, що се отнася до точността на стрелбата, не е по-добра. Въобще при ликвидацията на пехотата непрекъснато се чудиш, как е възможно тези човечета още да живеят. **След като вече засегнах графичната обработка на играта, нека да поговорим повече за нея.** Пейзажът е правен с помощта на Voxel Space 32, който в сравнение с миналите версии съдържа truecolor-но рендиране и минимална наличност на неугледни бучки. Отделните обекти са обработени векторно и са покрити със сполучливи текстури. Доколко уместно е използването на voxel-и, си е постоянна тема за кавги между авторите на игри и геймърите, но така или иначе тук те изглеждат добре. Хардуерните изисквания са в границите на нормите. Задължителният Celeron 500 с ATI Rage Fury овладява абсолютно плавно всички детайли в разделителност 640x480 (най-високата възможна разделителност в играта). А за по-слаби компютри има възможност да се отнеме нещичко от ефектите, евентуално да се понижи разделителната способност. Може би само изискваните 64 MB RAM са твърде много за съвременните условия, което обаче не е трагедия. **Отдавна не съм бил толкова възхитен от музиката в игра, както в AF 3.** От самото начало в интрото от репродукторите нахлува рев на електрически китари и тътен на барабани, което страхотно приляга на включването на Abrams-ите в боя. Музиката е жестока (малко напомня роккомпозициите на NfS) - заедно с нейното слушане осъзнавате ужасната сила на танка Abrams. За това свое дело хората от NOVALOGIC заслужават дълбок поклон. Останалите звуци (бучене на мотори, гърмене на картечници, експлозии, радиокомуникации) са над средното ниво и изобщо авторите няма за какво да се срамуват. **Моето най-голямо недоволство е свързано с физическия модел на играта.** "Полюшването" при засилване и рязкото спиране не ми липсват толкова, но онова, което понякога показват танковете на бойното поле, граничи с акробатиката. Говоря особено за карането по абсолютно нереалистични наклони без обръщане (вярно, танкът е с нисък център на тежестта, но страничен наклон от 80 градуса все пак е доста силна ракия). Сградите пък рухват наистина странно - повечето просто "потъват" в земята и от грамадата отломки няма и помен. Жалко, че авторите не са се потрудили малко повече за това. **AF 3 е симулатор на танк от US Army и затова не е чудно, че съдържа 50 мисии в разни места на света - от тренировки в Щатите, през бъркотии в Средна Америка, Сомалия, Тайланд, Пакистан, та чак до задачи в Азербайджан.** Мисиите могат да се играят отделно или в рамките на кампания на дадено място. Сюжетите на конфликтите са доста оригинални, но понякога малко необикновени (например сътрудничество на страните от НАТО с Грузия). През сървър NovaWorld е възможна игра на 32 души едновременно. Поддържа се и технология Voice-over-net, така че можете да си подвиквате с колеги от другия край на света. За вкус в устата към играта е прикрепен и редактор на мисиите. **Макар и с някои недостатъци, ARMORED FIST 3 в момента е най-добрият симулатор на модерни танкове.** А те са тежки, бързи и смъртоносни. Произвеждат се в Детройт от питсбъргска стомана и техният гняв е като божие наказание. Ако нарушите интересите на USA или техните съюзници от НАТО, очаквайте нощно посещение на няколко такива чудовища у вас, вкъщи.

-GM-









M1A2 Abrams

Производител: General Dynamics Land Systems; **Екипаж:** 4 души; **Маса:** 69,54 т; **Дължина:** 983 см; **Височина:** 237,5 см; **Ширина:** 365,8 см; **Управление и спирачки:** хидравлично-механични; **Мотор:** дизелов турбинен, мощност 1500 HP; **Максимална бързина:** 67 км/ч; **Радиус на действие:** 426 км; **Оръдие:** M256 120 мм **Картечници:** 7,62 мм



NovaLogic / NovaLogic

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233 , 64 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD

OPT.: P II , 64 Mb RAM, 3D, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

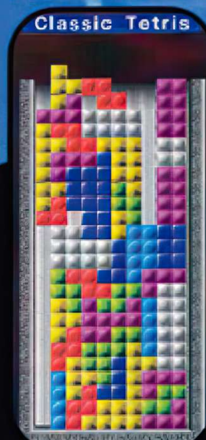
Оценка 8/10

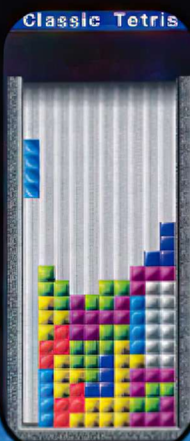
Това е истинска история, а ако не е, звучи правдоподобно. Преди години в американския град Мемфис след съдебен процес съдията попитал осъдения на доживотен затвор дали има някакво желание. Осъденият отвърнал: "Да, Ваша чест. Може ли да си взема в килията един TETRIS?" И оттогава, та до ден днешен затворникът нямал други желания, освен от време на време да го снабдяват с нови батерии.



Ако някой се сеща за друга такава игра, нека ми го съобщи. Аз специално съм абсолютно съгласен с нещастния американец. Може би тази история е подтикнала фирмите BLUE PLANET SOFTWARE и HASBRO в чест на петнайсетгодишния юбилей на TETRIS да сътворят достоен продължител, издавайки играта THE NEXT TETRIS. За феномена Tetris могат да се изпишат купища похвални слова (виж ретрорубриката ни), затова ми се струва, че направо трябва да хвана бика за рогата и да кажа горчивата истина. THE NEXT TETRIS е голямо разочарование! Сори, но това е положението. Как за толкова години фирмите не разбраха, че е невъзможно хем да запазиш основния принцип на играта, хем да я подобриш в игрално отношение. Времето отдавна показа, че единствено правилният подход е обратният - да се "облагороди" основният принцип на играта, но да се запази в игрално отношение. Има такива добри примери - мултиплейърният TETRINET и новата DX-версия на TETRIS за GameBoy например. Да не говорим, че HASBRO е определила за новата си игра цена от цели 30 долара!?! И за какво да ги дадеш, боже мой! Новото в THE NEXT TETRIS се изчерпва с различни и произволни по цвят кубчета, които може да са и двуцветни. Ако си мислите, че целта ви е да оформяте от тях редове в един и същ цвят, грешите - принципната промяна е, че кубчето от два цвята е цяло, докато го наместиш, а после се разделя на цветните си части, които продължават да падат. Вярно, това променя самата стратегия на играта, но не за добро, защото се получава излишно усложняване, а истинският TETRIS не е сложен. Комай няма нищо друго ново в новата игра. Е, да, има и няколко игрови режима (маратон, класически тетрис, игра за двама геймъри и основна игра, в която целта е да изчистите полето от предварително запълнени и произволно разположени части), както и възможност за свързване в интернетската database за постиженията и рекордите... И какво - отсреща пак си е старият добър TETRIS, който безплатно е на разположение в хиляди и по-добри варианти. При това не искам въобще да говоря за визуалната изработка на новата игра, в която авторите са напъхали всевъзможни ефекти и 3D модели, които само объркват. Да не говорим, че игралното поле не е използвано пълноценно и че "помощните" черти, които трябва да помагат бързо и точно да намествате кубчетата, просто пречат. Не ми е приятно да го повтарям, но трябва да го кажа още веднъж: истинската TETRIS е толкова добра и изпипана, че който иска да я "усъвършенства", трябва много да внимава. В противен случай резултатът е плачевен. Както е в този случай. Затова ниската оценка на THE NEXT TETRIS се отнася за BLUE PLANET SOFTWARE и HASBRO, а не за гениалното творение на Алексей Пажитнов. Така че не се минавайте, играйте си старите проверени версии.

-GM-



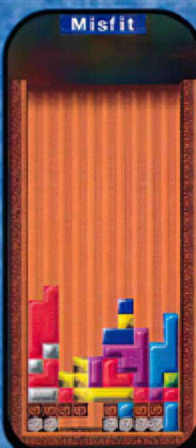






Tetris в Интернет:

Официална страница: www.tetris.com
Статия в Wired за зависимостта от Tetris: www.wired.com/wired/ archive/2.05/tetris.html
Tetris мултиплейър: www.tetrinet.net
Най-добрата страница с много информация и tip-ове: synergy.design.ucla.edu/gallery/kobashik/tetris/



reNEWed

Нов Tetris, който не предлага нищо ново и интересно. Хич не му обръщайте внимание

Blue Planet Software / Hasbro Int.

PC WIN '95/'98

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 4x CD, 70 Mb HDD
OPT.: P 233, 32 Mb RAM, 4x CD, 400 Mb HDD, 3Dcard
Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА

Оценка 3/10





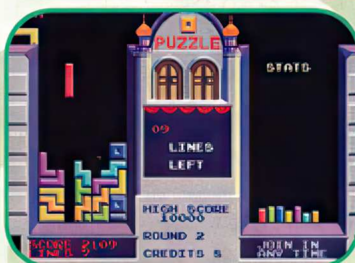
От петнайсет години един и същ "кошмар" смущава съня на милиони хора по света. Някъде отгоре - от небето ли, от облаците ли - падат правоъгълничета. Падат, подреждат се в линии, изчезват, отново се появяват... И пак падат, и пак изчезват...

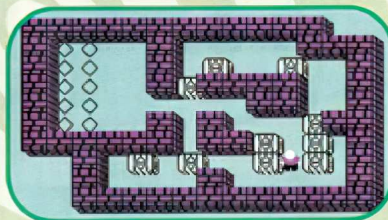
Тази тиха лудост в модерната медицина се нарича "първа степен на зависимост от играта TETRIS". Има я от петнайсет години! Което ще рече, че някои от вас, млади геймъри, не са били родени, когато тази сладка приятна болест се е появила на бял свят! **В** геймърскте среди се смята за голям успех, ако една игра "оживее" някоя и друга година. Тогава създателите й си хвърлят шапките от радост, че банковите им сметки дебелеят. Но всички знаят, че само една игра на този свят може да се нарече вечна: TETRIS! Просто TETRIS ще има, докато свят светува! **Н**аходката на Алексей Пожитнов, руски математик и научен сътрудник в Академията на науките в Москва, е гениално проста. Дори е странно, че на някой му хрумва такава идея чак през 1985 г. Та запълвал си свободното време нашият Алексей с главоблъсканицата Pentomino, в която с дванайсет фигури от по пет части трябва да се запълни определено пространство, и му хрумнало да я преработи за компютър. Намалил броя на фигурите на седем. Направил всяка фигура от по четири части (оттук идва Tetris; "тетра" на гръцки значи "четири"). А вместо да се запълва пространството механично, оставил фигурите да падат непрекъснато отгоре надолу и щом някой ред се запълни, да изчезне. Уж нищо, ама наистина гениално. Ей така се ражда най-масовата и най-популярна игра за всички времена, по която полудяват всички - без разлика на възраст, пол и професия. (Играта е препрограмирана от първоначалната версия за Electronica 60 за класическо PC от съвсем младия програмист Вадим Герасимов.) **З**а нула време TETRIS се превръща в епидемия, която обхваща Москва, после се прехвърля в Унгария, откъдето чрез версиите за Apple II и Commodore 64 атакува целия свят. Няколко големи фирми мигом загряват, че се е родила кокошка, която снася златни яйца, и започват едни сложни и жестоки битки за авторски права, за лицензи - битки, толкова дълги и предълги, че цялото списание няма да ни стигне, за да ги опишем. Затова нека само кажем, че няма платформа, за която TETRIS да не е преработена - по легален или по пиратски път. А версията за GameBoy с над 30 милиона продадени екземпляра май няма равна на себе си, тъй като е идеалната игра по време на пътуване. Накратко казано, търговският оборот на TETRIS по света се изчислява на повече от милиард долара. **А** какво става със самия Алексей, ще попитате. Ами, като програмист от тогавашната Съветска академия на науките той почти нищо не вижда от този милиард. Според легендата, колегите му подаряват за благодарност един чисто нов 286. Някъде преди девет години Алексей се изселва с цялото си семейство в Съединените щати, където се развихря и създава игри, като WELLTRIS (3D версия на TETRIS с поглед отгоре), FACES (сглобяване на физиономии на славни личности), WORDRIS (страшно интересен вариант на TETRIS за любителите на Scrable), QWIRKS (свързване на топчета с един и същ цвят), CLOCKWERX, и още, и още. Напоследък Алексей сътрудничи активно с MICROSOFT, за която създава и играта PANDORA`S BOX. **В** САЩ мистър Пожитнов е създал със свои приятели фирмата THE TETRIS COMPANY, която стриктно следи спазването на авторските му права. И правилно. **Та** ето такава е историята на славния Алексей Пожитнов и още по-славния TETRIS. **Ако видите някъде класация на най-добрите компютърни игри за всички времена и най-отгоре не стои TETRIS, не й вярвайте!**

-GM-









Шестте най-добри логически игри

1. Tetris II

Изпробвайте я сами. Много я бива.

2. Bolo

Не е чистокръвна логическа игра - в нея има и малко екшън като от класическите pinball-и и Arkanoid. Прекрасна графика и звук, великолепни нива.

3. Lemmings

Тази безкрайна серия от игри от осем години владее сърцата на геймърите. Оттогава насам са излезли купища add-on-и и нови версии и все още има какво да се играе. Оригинална концепция, прекрасна в игрално отношение.

4. Sokoban

Тази малко старичка игра изобщо не е остаряла. Отлична игралност, остроумен сюжет.

5. Incredible Machine

От доста години Sierra добавя по-нови и нови нива и измисля по-сложни и сложни машини. Великолепна серия.

6. Boulder Dash

За почетното шесто място претендират много игри, но засега поставяме тук Boulder Dash. В 8-битовите времена тя беше сред най-любимите.





TOMB RAIDER 3

Първо Частно Упътване
Част Трета
Продължава от #17

ANTARCTICA PART 3: LOST CITY OF TINNOS

Минаваш през металната врата и излизаш в двор с руини от древни сгради. Покатери се по стълбата в далечния ляв ъгъл и върви до решетка с превключвател, отварящ врата. Накрая в левия коридор има отвор, който излиза над високата колона в средата на двора. Вдясно таванът е по-висок. Засилка две крачки, скок и се



приземяваш върху колоната. Обръщаш се надясно и скачаш на възвишението с кристала и гранатомета. Слизаш. В пукнатините наоколо откриваш старинен ключ за голямата врата в двора. Влез. Качи се по стълбата. Превключвателят наблизо не ти трябва; отваря път към коридори, в които вече си бил. Излез през отвора вляво на възвишението и натисни ключа. Не става нищо, защото има и втори ключ. За да стигнеш до него, се изкатери обратно, мини през стаята и се плъзни надолу. Отварят се двойните гравирани врати, водещи към двора, но се появява и стълба в стаята, в която предстои да влезеш. Върни се в двора и намери стаята с петте бутона. Комбинацията е първи, втори и пети отляво надясно. Стигаш до разрушен мост. Наблизо има гнездо на гигантски оси, които мирясват чак след като убиеш двайсетина. В края на моста се завърташ наляво. Правиш лъвски скок към снежната пещера и кристала. Заставаш близо до входа и скачаш върху пряспата отляво (ако си с лице към моста). Изтегляш се на горната канара - вдясно, най-горе е гнездото на осите. Даааа, за там сме се запътили! Скачаш силно напред, хващаш се за огромната пирамидообразна колона в центъра и настъпва веселбата. Първата невидима платформа е между двете големи колони, точно над дупката в моста. За да я уцелиш като скачаш, се обърни с лице към левия ъгъл на срещуположната колона. Стъпиш ли на нея, освети я и ще я виждаш почти съвсем ясно. Скачаш от края ѝ на колоната, оттам на триъгълната площадка. Кошерът остава вляво. Обръщаш се към него и скачаш, молейки се да уцелиш и втората невидима платформа. По нея влизаш за първия секрет: мед-пак и муниции. Пази се от бездънната яма и осите. Връщаш се до втората колона и се спускаш на отвъдната страна на моста. След тунела вдясно стигаш до мост, където щъкат две грозни чудовища. Изстрелват кълба енергия, така че се движи непрекъснато. Преминаваш моста, а квадратната сива врата отляво крие третия секрет. Влез в сградата, но се пази от люлеещите се горелки. Вторият секрет е в стаята горе, стига да достигнеш стълбата. Пет-шест оси ти се нахвърлят... Завиваш по коридора надясно (после ще дойде редът и на другите посоки). Стигаш до огромна зала със светлина в средата, която е колкото красива, толкова и смъртоносна. От четирите страни има врати за елементите земя, въздух, огън, вода. От всяка трябва да вземеш съответната маска и да я поставиш на специалното ѝ място на малък пиедестал. **Стаята на земния елемент.** Вървиш смело през подвижни пясъци. Най-важно е да не спираш. Побързай, идват оси. Гледай за малкото отклонение вдясно, където има стъпала - там може да излезеш. Още на долното стъпало се обърни. Скочи в левия край на наклонения вдясно от стъпалото блок. Прескочи подвижния пясък и се приземи върху купчината камъни. Обърни се наляво и търси отвор в лявата стена на пещерата под каменния мост. Скок към триъгълната издатина до отвора. Влизаш вътре и натискаш ключа. От тавана пада каменен блок в стаята с люлеещите се горелки - така стигаш до втория секрет. Върни се при стъпалата. Поемай по дясното разклонение при факлата и убий осата, защото на връщане те чакат далеч по-големи проблеми. Продължи по моста и вземи първата маска. Става земетресение, но не хуквай през глава, а върви с малки крачки (+ Shift). Така избягваш падащите отвсякъде камъни. При факлата тръгни наляво - там, където уби осата, и прескочи дупката с лава. Зад стъпалата, където бяха подвижните пясъци, вече зее бездна. Прескочи я и внимавай за падащи камъни. От дясната страна на блока скочи върху поредната площадка, а от нея - върху следващата далеч вдясно. Тичай към коридора. Вътре скачаш и хващаш стълбата вдясно. Катериш се и вървиш към люлеещите се горелки. Отдясно в нишата има муниции. Преодоляваш ги внимателно и дърпаш превключвателя. Отваря се капак над стълбата вляво, който бавно се затваря, така че - темпо! Стигаш до малка квадратна врата, която води към стаята със светлината. Не е изключено попътно да те причакват оси, ако не си ги изтребил преди. Връщаш се за втория секрет: по стълбите покрай вратата на стаята на земния елемент. В средата на стаята вече има блок, който става за местене. Избий осите. По блока и стълбата влез в стаята. Скочи край горелката и пропълзи в нишата за големия мед-пак и кристала. **Стаята на елемента въздух.** Тя е огромен лабиринт. Ако се полуташ малко, откриваш полезни неща. Единствената опасност е осата в левия ъгъл на стаята с подвижния блок. Целта е да стигнеш до рампата в далечния десен ъгъл, а оттам - до стая с три други наклона, оборудвани с дървени цилиндри с шипове. Забрави средната рампа - води към бездна с лава. Избери някоя друга и щом цилиндърът тръгне да се търкаля, скочи странично на съседната рампа, после обратно на първата. Така преодоляваш и следващите цилиндри, естествено, придвижвайки се нагоре. Отгоре на пиедестала е маската - грабваш я и бягаш през вратата вдясно зад статуята. Тя се е затворила при първото ти стъпване на пиедеста-





NO ??? EXIT

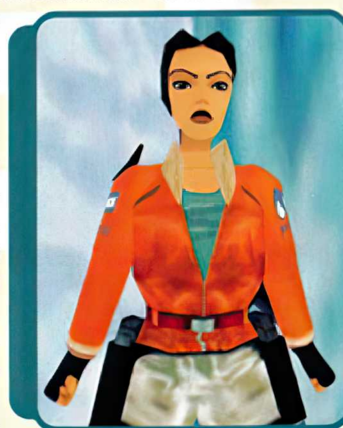
ла, но повторно стъпване я отваря. Слизаш по рампата и плуваш към малката квадратна врата, през която излизаш в стаята със светлината. **Стаята на елемента огън.** Коридорът към нея се разширява и преминава в пещера с басейн от странна жълта лава. Вътре стърчат квадратни колони, някои от които с горелки на върха си. Картата на безопасните е нарисувана на тавана - качи се на блока и я освети. Започваш от ляво. Засилваш се, скачаш на най-близката колона и все така, от колона на колона, стъпваш на далечната, до стената и малко вдясно. Надясно, скок, хващаш се за следващата колона, издърпваш се, пак надясно и скок върху блока с големия мед-пак и патроните. След миг обаче блокът ще пламне, така че грабвай нещата и се връщай. Скачаш два пъти и стигаш до изхода. Гравираният капак води към тайна врата и голям мед-пак, но е почти невъзможно да го вземеш, защото един от дървените цилиндри ще те размаже. Пропадаш по улея в следващата стая с четири огнедишащи статуи над басейн с лава. Между първите две вдясно има бутон, а изходът е в дру-



гия край на стаята. Отново трябва да скачаш върху невидими платформи. Първата достигаш със скок нагоре още от коридора. Не се издърпвай нагоре веднага, а наблюдавай поредицата от изригване на пламъците - направи го точно преди пламъкът почти да е изчезнал. Повтаряш всичко за втората платформа. Скок нагоре за следващата невидима платформа. Докато висиш, се придвижи до левия ъгъл. Издърпай се преди пламъците да изчезнат и се обърни надясно. Засили се и скочи към ключа, за да изключиш най-близката до изхода статуя. Щом пламъците изчезнат, скочи пак на платформата. Придвижи се наляво, изчакай, издърпай се и скок към изхода. Не се втурвай вътре, без да гледаш - има горелка. Заобиколи я и се покатери на платфор-



мата за маската. Излизаш през вратата вдясно, а коридорът те извежда до стаята със светлината. Качи се по стълбите. **Стаята на елемента вода.** Доближи първия басейн - вътре има две въртящи се колела, всяко с по три остриета. Влез внимателно във водата между тях и плувай към издатината в центъра. Издърпай се и се наведи, за да избегнеш остриетата. Пълзиш напред в коридора; на дъното на наводнената шахта има голям мед-пак. Пълзи обратно до издатината, влез във водата, плувай покрай долното колело и влез в отвора на дъното. Следваш тунела до стая с четири отвора и въртящо се колело с остриета. Влез в левия отвор и поеми въздух. Дръпни лоста, който отваря врата в най-десния отвор. Бързай, защото тя започва да се затваря! Щом влезеш, плувай нагоре за въздух. От всяка страна има колело с остриета, площадка, после друго колело. Външното колело се завърта, когато се появиш. Вземаш мунициите от площадките и продължаваш покрай второто колело отстрани към нишата с лоста. Той отваря проход долу в центъра. През него стигаш до маската. С ключа в близката ниша отвори врата в стаята с четирите отвора и вземи кристала. Доплувай до предишната стая, придържайки се към дъното. Влез през отвора в центъра и завий по тунела надясно и надолу. Дръпни лоста вляво, претъркули се през вратата отпред и продължи по тясната пукнатина вляво. На дъното има патрони; плувай напред и вдясно. Озоваваш се в стаята с отворите и можеш да излезеш за въздух. Тръгваш по този в дъното, течението те понася и излизаш на плитко. Прегази и се гмурни във водата от другата страна. Минаваш през малкия отвор в дългата шахта с ниша и превключвател. Дърпаш и пропадаш надолу в коридор. Тръгни наляво и пак си в стаята със светлината. Вече е ред на маските - поставяш ги по пиедесталите, но нищо не става, защото има още работа за вършене. Върни се по стълбите вдясно покрай стаята на земния елемент. Прекоси, но вляво да ти остават люлеещите се горелки. В далечния край натискаш бутона и влизаш предпазливо. Вътре чакат трима мутанти... После натискаш ключа в лявата ниша и се издига платформа горе вляво от сивия каменен блок. Покатери се на него, скочи и се издърпай на площадката; продължавай в този дух нагоре до малък отвор, в който пропълзяваш.



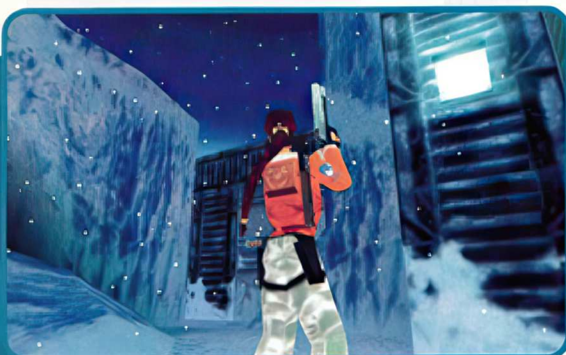
Мини покрай първата горелка. Обърни се наляво и се засили за скок към площадката зад втората горелка. Тръгни, когато горелката е най-вляво. Пропълзи в нишата, събери туй-онуй и се върни в коридора с първата люлееща се горелка. Оттук се засили за скок към площадката отпред. Пълзи и дърпай ключ едно, който заедно с номер две повдига двете площадки B и C под втория ключ. За него скочи... И тъй като ми дойде до гуша от ключове, ще си го намериш сам, както и третия! Третият ключ повдига площадка D, която е наблизо. Хвани се за нея, а тя е близо до ключ четири. Натисни го и бързо скочи странично, защото тази се сгромолясва. Но пък се повдига площадка E. За да я стигнеш, повдигаш площадка A. Прескочи от C до B; нагоре; втория ключ. Използваш го във вертикално положение и A се повдига. Изпълзяваш, слизаш и след две стъпки вдясно се обръщаш наляво, за да идеш на площадка A, а оттам на E. Скачаш, висиш на ръце и потегляш така до нишата с петия ключ. Вече ти е писнало от ключове, ама няма как! Дърпаш, отваряш и вдигаш площадка F, скачаш на нея и се издърпваш нагоре. В залата накрая на моста е шестият (!) ключ, който отваря вратата под моста, където... Вратата е отворена за малко, така че тичай! Тоест сейф, натискаш ключа, Look+Roll, тичаш по моста и стигайки до гнездото на осите (пукнатината в стената горе вляво), даваш наляво, излизаш извън моста, докато падаш натискаш Action и в крайна сметка се приземяваш в басейна долу. Излизаш и хукваш към двойните врати. Отляво в следващата стая има множество плитки басейнчета, а в далечния ляв ъгъл - стълба и малка стая. Покатери се, слез отляво и натисни превключвателя за вратата. Тичай през стаята със светлината и нагоре по стълбите, после през вратата отдясно на стаята на земния елемент, през стаята с подвижния блок, с чиято помощ взе втория секрет. После наляво, бързо и внимателно покрай горелките, по моста, скок върху блока от дясната страна, бегом надясно, скок и пързаляне по снега към вратата, която може би все още е отворена. Там е третият секрет: кристал, голям мед-пак и патрони. Който успее от първия път, значи си е геймър по рождение и това си му е в кръвта. Ако не успееш обаче, не се отчайвай и не бързай да товариш сейфа. Първо отвори вратата към стаята със светлината, за да не губиш ценно време следващия път, и поизтреби осите



в стаята с плитките басейнчета. Там непременно трябва да се върнеш след третия секрет или преди това, ако не успееш от първия път. В левия и десния ъгъл от страната на коридора към стаята с многото площадки има малки стаи с мутанти... Вторият старинен ключ е в лявата стая. Е, наистина ти писва: качи се, отвори и се спусни.

ANTARCTICA PART 4: METEORITE CAVERN

Ей го на, големият бос: досаден и недружелюбен. Можеш да бягаш, но не и да се скриеш. Единственият ти шанс е да обикаляш в кръг около метеоритния кратер. За да го победиш, ти трябват четирите артефакта от коридорите, но можеш да ги взимаш един по един, когато го зашеметиш. Не пристъпвай белите линии в началото на всеки коридор; това го вбесява и те убива на място. Непрекъснато го дръж на максимално разстояние, т.е. на противоположната страна на кратера. Стреляй по него точно, когато има коридор зад гърба ти; зад него тогава също има коридор - така по-лесно се ориентираш. Ползвай мощно оръжие, гранатомета например. Ако уцелиш боса, той пада на земята за кратко време, през което светкавично се обръщаш, претичваш по коридора за артефакта и се връщаш в белите очертания, преди да те застигне някой изстрел в гърба. Като вземеш и четирите археологични находки, метеоритът се спуска обратно в кратера и няколко изстрела са достатъчни, за да видиш сметката на чудовището. Отиваш при коридора с двете стълби отстрани и изкачваш едната, за да излезеш над кратера. Хвани се за тавана и стигни на ръце до следващата площадка. Засили се и скочи на тази отдясно, после се покатери нагоре. Скочи на последната тъмносива площадка, точно преди ръба на пещерата. Излизаш и се спускаш по ледения тунел. Щом стигнеш до сградите, внимавай за врагове с огнехвъргачки. По втория проход вляво между



сградите стигаш до вертолета и до края на приключението.

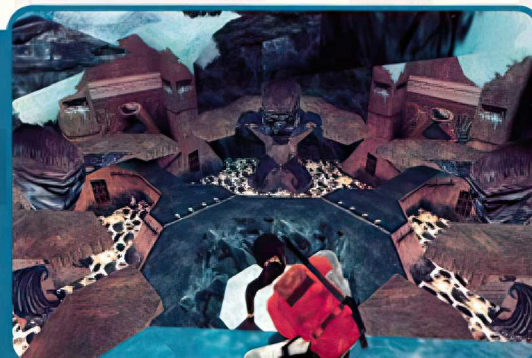
BONUS LEVEL: ALL HALLOWS

Ниво само за маниаци! За достъп до него трябва старателно и прилежно да събираш де що има секрети по всички нива. Другият вариант е cheat-a. Твоя работа, както си прецениш! Както и да е, сега въдворяваш ред в разкошна катедрала. Започваш със здраво спускане надолу. Като наближиш края на улея, скачаш и се завърташ във въздуха, за да се хванеш за ръба му. Пусни за секунда и бързо натисни Action, за да се уловиш за пукнатината под улея. Придвижи се на ръце наляво до дупката, в която влизаш за кристала, а това по тавана е заради шиповете долу. Излизаш и скачаш внимателно на земята. Ако си пропуснал скока при влизането в нивото, до дупката с кристала стигаш и като се покатериш на блока отляво (когато си с гръб към улея), засилваш се и скачаш на равното местенце до колоната в средата. Там се обръщаш надясно, засилваш се и скачаш към пукнатината, водеща до дупката. Сега потегляме към покрива на катедралата. Качваш се на големия блок отново и се издърпваш на площадката над него. Скачаш на L-образната площадка, после на следващата. Високите колони ти се падат отдясно. Скачаш на следващата ниска платформа. От края ѝ отиваш на наклонената платформа. Издърпай се





на по-горната, а на следващата има патрони за узито. Слез внимателно два пъти надолу до площадката с единия наклонен край. Скок и се хващаш за решетката отгоре, след което давай смело напред - дано не те е страх от прилепи. Пускаш се над следващата платформа, от която скачаш в нишата за кристала и мед-пака. Излази обратно и слез внимателно на земята. Качи се на блока и на следващата площадка, после на малката ъглова. Стигаш до стъпаловидната платформа, залепена до основните колони. Качи се на по-високата част и се хвани за силно наклонената платформа. Оттам скачаш върху следващата и взимаш сигналните ракети. Сега се налага да се приземиш върху дясната от двете най-високи колони в центъра. Преди това обаче напълни живота си докрай; ще ти трябва след малко. От колоната скачаш нагоре и се хващаш за решетката. Придвижваш се на ръце до средата на последния квадрат от решетката, пускаш се и падаш върху друга наклонена площадка, от която се изтърсваш директно през покрива в основната зала на катедралата. Ако животът ти не е пълен, няма да го преживееш. Обърни се така, че запаленият свещник да е отдясно и скочи на тъмната площадка вляво за ракетите. Обърни се наляво към стената с единия прозорец от цветно стъкло и скочи на пътечката отдолу. В двата ѝ края има дупки с полезни нещица, но втората се отваря по-късно. Скочи на парапета от черни и бели плочи, погледни нагоре към наклонения коридор. Мини по него и дръпни превключвателя в дъното. Слез внимателно на малкото черно-бяло стъпало, обърни се, скочи и... Оставям те за малко сам, докато прибереш ключа в най-горната стаичка и се спуснеш през стаята над шиповете. Пусни се малко преди края на пързалването; иначе ще паднеш в един проход и ще се пребиеш. Обърни се, мини през нишата вляво и падни надолу. Тайната врата се отваря сама, тръгни по коридора и отново надолу. Пред теб е коридор с шипове и пламъци. Хвани се за решетката на тавана и мини бързо по коридора, придържайки се към дясната му страна. Започваш да гориш, но щом чуеш шум от отваряне на врата, просто се пусни. Падаш във вода. Плувай през тунела покрай трошачката и излез от водата. Пролази напред до бутона за вратата по-нагоре. Изкатери стълбата и прескочи оранжевата врата, която води към пламъците отдолу. Излизаш в огромната зала и се насочваш към колоната вляво, където се е отворила врата. Падаш във вода и излизаш в стая с две ниши и врата. В едната ниша има ракети, в другата - ключ, който отваря врата към основната зала, но активира капан с остриета. Спокойно можеш да си го спестиш. С ключа, който взе при пързалянето, отваряш вратата. Вътре има голям мед-пак и подводен коридор. Влизаш във водата и плуваш надясно, а после наляво. Наоколо плуват разни тела, не се шашкай от тях.



Ако искаш, може да се полуташ за скрития в лабиринта кристал. Ако не, поемаш в указаната посока и излизаш в стая с пазач и куче. Виждаш им сметката и се изкатерваш по стълбата към последната стая и окончателния изход на TOMB RAIDER 3!

CALI

-GM-

Core Design / Eidos

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 162 Mb RAM, 30 Mb HDD, DirectX 6.1

Ускорител 3D: DX6

Мултиплейър: НЕ

Оценка 10/10

Само цифри

• 3 основни вида начална специализация • 13 вида оръжие в четири категории • 35 вида псионични (psi) способности в пет нива • 5 качества на героя • 5 основни умения • 5 различни брони • 7 вида hypo drog • 6 вида импланта-ти • 22 вида неприятели • 10+10... и повече други предмети и инструменти • 10 обширни нива (и повече...) • 16 бонусови "traits" (могат да се изберат 4)

КАЧЕСТВА

SYSTEM SHOCK, подобно на класическа RPG, съдържа някои основни stats и умения. Освен обичайните сила, издръжливост, ловкост, тук има и други, по-необикновени. Уменията са съвсем различни от класическите RPG.

STR

Силата (streght) определя колко можете да носите и кои оръжия или брони може да се използват от определена сила.

END

Издръжливостта (endurance) определя максималния брой hit-points и колко радиация и токсини могат да се поемат.

AGI

От ловкостта (agility) зависи бързината на движенията ви; по-високата ловкост прави по-умерени последиците от падане от високо.

CYB

По-високия кибернетичен афинитет (cybernetic affinity) дава възможност успешно да се използват технически умения и същевременно по-лесно да се преодоляват осигурителни системи.

PSI

Псионичните способности (psionic ability) определят вашето умение в пси-дисциплините. Трайността, ефективността и обхвата на отделните пси-възможности зависи от нивото на PSI.

УМЕНИЯ (skills)

Hack

Умението hack-ване определя шанса ви да разбиете различни компютърни и осигурителни системи.

Repair

Поправянето определя какво ще сторите с бастисаните оръжия или разбитите компютри и аларми.

Modify

Имате възможност да модифицирате оръжията и да подобрите тяхната точност и ефективност.

Maintenance

Способността за поддръжка определя доколко можете да поддържате състоянието на своите оръжия. За това умение ви трябва maintenance tool.

Research

Умението определя способността ви да проверите органите, предметите и оръжията на неприятелите. Чрез изследване получавате полезна информация и вкарвате в действие на своя страна противниковите оръжия.

Viral Proliferator

Това нещо изисква exotic weapons skill на ниво 4. Създадено е от хората чрез свързване на земни и вражески технологии. Използват се червеи, които се търкалят из целия кораб, но първо трябва да се съберат в лабораторните колби. Оръжието отделя вирус, който може да се оформи или против анелиди, или против хора или човеко-анелидски мутанти. Ако вирусът е насочен в човешка посока, бъдете предпазливи...

Worm Launcher

Използва муниции като Viral Proliferator, но позволява употреба на много по-голямо разстояние. По-ефективен и по-безопасен е, обаче с повечко консумация на червеи. Произходът на оръжието е неясен - то е толкова модифицирано, че не може да се определи първоначалния му смисъл.

Stasis Field Generator

Това оръжие изисква ниво STR 3 и умение Heavy Weapons 3. Става въпрос за опитно оборудване, първоначално развито като ефективен ненаркотичен метод за приспиване и обездвижване на пациенти при хирургични операции. Скоро обаче е дошло военното и охранителното му използване. Оръжието може да замрази целта за различно дълго време.

Fusion Cannon

Изисква STR 4 и Heavy Weapons 6. Става въпрос за оръжие, което обикновено е забранено поради не напълно известното му влияние върху околната среда.

ПСИОНИЧНИ СПОСОБНОСТИ

Първи слой

Cryokinesis – основно качество, което владее всеки с пси-способности. **Kinetic redirection** – кинетично насочване (и то е "задължителна" пси-способност). **Neuro Reflex Dampering** – дава възможност за по-добър контрол на мускулния тонус. **Psychogenetic Agility** – тази способност повишава бързината ви. **Psychogenetic Cyber Afinity** – За използването на тази способност трябва да имате поне минимално ниво на някои CYB-умения (hack-ване, модифициране или поправяне). PSI Cyber Afinity ви дава временен бонус, който ви позволява да hack-вате по-сложни ключалки или да поправите и модифицирате някои оръжия. **Psycho Reflective Screen** – дава ви възможност да си създадете пси-охранително поле, което може да спре 15% от всяко нападение. **Remote Electron Tampering** – дава възможност да съкратите timeout-а на алармата, задейства-на поради непохватност.

Втори слой

Adrenaline Overproduction - тази способност активира надбъбречните ви жлези и изцежда максимума от тях. Тя е подходяща за близък бой, но почти не се използва. **Anti-Entropic Field** – ако не искате в настъпващия двубой оръжието да се разпадне в ръцете ви, включете антиентропийно поле. Докато то действа, никакво огнестрелно оръжие не се поврежда и не може да заседне. **Cerebo-Stimulated Regeneration** – по-просто от това не може да бъде - чисто и просто оздравяване, за което плащате с пси-енергия. **Localized Pyrokinesis** - почитателите на класическите RPG вероятно биха нарекли това Flame Shield. Локалната пирокинеза създава в периметър 5 стъпки (плюс стъпка за всяко пси-ниво) около вашето тяло поле, което наранява всички противници, които се намират в него. **Neural Decontamination** – създавате псионичен щит, който ви предпазва от 80% от радиацията. **Psychogenetic Strenght** – повишава вашата сила с две нива. **Recursive Psionic Amplification** – това умение за кратко време повишава вашето PSI с две нива. Особено подходящо е ако трябва да се справите със силен противник.

Трети слой

Electron Cascade – вероятно най-доброто умение на третия слой. Дава способността да придобивате от околната среда свободни електрони и да зареждате с тях своите оръжия, брони, сонди и други джунджурии. **Energy Reflection** – чрез тази способност можете да отблъснете 50% от атаките, провеждани с енергетични оръжия. **Molecular Duplication** – дава възможност "да се копира" всякакъв резерв на муниции или hypo-стимулант. **Psionic Hypnogenesis** – обездвижва коя да е жива цел (следователно не и роботи), но внимавайте: целта отново започва да се движи, ако я атакувате. **Neural Toxin Blocker** – предпазва от 80% от токсините. **Enhanced Motion Sensitivity** – способност да се детектират намиращите се наблизо неприятели. **Projected Pyrokinesis** – след криокинезата това е второто псионично умение за бой от разстояние.



Този път изпращате против целта огнен изстрел.

Четвърти слой

Psychogenic Endurence – повишава вашата END (устойчивост) с две нива. **Electron Surpression** – обездвижва кой да е робот. За съжаление, трайността е много кратка. **Photonic Redirection** – прави ви невидими за неприятели и камери. Ако стреляте, ефектът преминава, но и без това трайността е доста кратка. **Remote Pattern Detection** – показва положението на много полезни предмети: аптечки, нанити, hypos, имплантати и audio log-и. **Remote Cirtuity Manipulation** – с това умение използвате за хакване пси-способности вместо hack-умения. **Molecular Transmutation** – позволява да се конвертират заряди, имплантати и инструменти срещу нанити. **Cerebo-Energetic Extension** – дава възможност временно да се използва PsiAmp-апарат като ефективно оръжие за ръкопашни двубои.

Пети слой

Psychoreflective Aura – предпазва против 60% от всички нападения. **Imposed Neural Restructuring** – противникът (органичен, а не робот) започва да напада другите противници, само че ефектът свършва ако нападнете повлияното чудовище. **Advanced Cerebo-Stimulated Regeneration** - много по-ефективен вариант на оздравяването от втория слой. Дава възможност за моментално оздравяване. **Soma Transfer** – събира hit-point-ите на неприятеля (само биологичния, а не от роботите) и ви ги притуря. Едно от най-добрите пси-умения изобщо.

Instantaneous Quantum Relocation – при първата употреба на тази способност настройвате teleport marker, т.е. запазете в паметта някакво място в нивото. При второто използване отивате на това място. **Metacreative Barrier** – изстрелва енергетичен заряд, който създава на мястото на падането стена с устойчивост 200 HP. **External Psionic Detonation** – създава на земната повърхност псимина, която ранява чудовищата, минаващи отгоре.



Подобряване на оръжията

Всяко оръжие (освен светлинното и кристалния меч) по време на играта се износва. Моментното състояние варира между 1 и 10. За да се поправи оръжието с maintenance, ви е необходим и disposable maintenance tool (DMT).

Ограничаване на инвентара

Поради ограничения капацитет на вашия инвентар решавате кое оръжие или друга вещ да вземете и кое да оставите. Най-простото е последователно да отнесете всичко в асансьора. Тъй като често пътувате с асансьора между етажите, можете когато и да е да се върнете до него и да се обзаведете според желанията ви.

Жълтите роботи

Когато в самото начало имате проблеми с големите жълти роботи направете следното: идете възможно най-близо до робота и го атакувайте с ръчно оръжие. Щом енергията му спадне на червено, отстъпете, превключете на пистолет или лазер и с един изстрел го довършете. След малко тренировка ще ликвидирате тези роботи без загуба на hitpoint и на цената на един единствен куршум.

ОСЕМ НАЙ-ОБЩИ НЕЩА

1. Ако се озовете на непознато място, грижливо проучвайте всичко, което търпи проучване. Отворете всеки сандък, претърсете всяко тяло, прочетете всяко съобщение. **2.** Без nanit-и в SYSTEM SHOCK 2 сте абсолютно загубени. Не ги подминавайте и взимайте всички, които ви се изпречат - винаги и навсякъде трябват. **3.** Кибер-модулите служат за постоянно усъвършенстване. Използвайте ги разумно и пестеливо. Изберете една от четирите групи оръжия и не пилейте ценните модули за другите. В това отношение препоръчвам стандарта weapons. **4.** Пси-уменията в началото не са кой знае какво, но колкото по-рано овладеете hacking-а (хакването), толкова по-добре. **5.** Противникът често оставя след себе си свой характерен орган. Проучвайте го с research и можете по-нататък да нанасяте с 25% по-големи наранявания, което е много полезно. Най-често за проучванията трябват химикали, каквито има в склада на всеки етаж. Не винаги обаче там се намира всичко необходимо. **6.** На кораба има няколко терминала на системата за сигурност. Усъвършенствайки hacking-а, ще се справяте с тях по-лесно. След което временно изваждате от строя и унищожавате всички камери и оръдия. **7.** Едно от най-добрите оръжия в тази игра (поне в началото) е тръбният ключ. Най-важното му качество е, че не му трябват муниции и не се поврежда. Много е подходящ за трепане на хибриди и маймуни. Но помнете: в същото време не бива дори и драскотина да получите. Затова първо се дръпнете две крачки назад, после бързо напред и накрая довършете хибрида с два удара. **8.** Камерите (К) са опасни врагове, тъй като те всъщност са очите на компютъра Xerxes. Ако ви забележат и не ги унищожите на секундата, моментално включват алармата. Мигом насреща тръгват дълги колони от хибриди, което доста изпотява, за да останете жив. Затова изкарвайте камерите от строя с пистолет (ако трябва да го сторите бързо) или с тръбния ключ (но само при изключена система за сигурност).

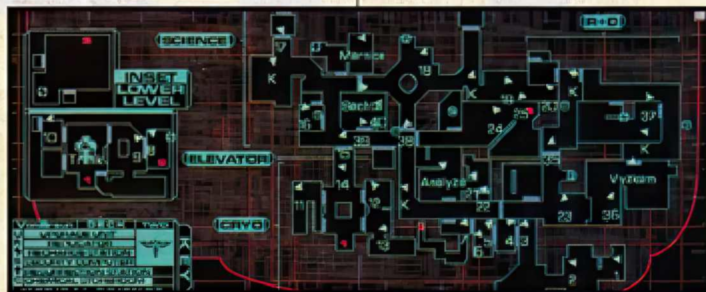
НИВО 1

Хибернационен сектор

Току-що сте се пробудили от хибернационен сън. Говорите малко с докторката Polit, която ви предупреждава за скорошна експлозия. Побързайте и претършувайте тялото на мъжа (1), което е някъде наблизо и вземете от него тръбния ключ - вашето първо оръжие преди да докопате пси-усилвател. Явно на кораба е станало нещо, а вие и хабер си нямате какво. С тръбния ключ разбийте желязата, които препречват пътя ви към стълбата (2). Щом се изкачите нагоре, минете през коридора и натиснете ключа (3). Зад гърба си чувате още една експлозия. Влезте през вратата и в помещението вземете картата, която се търкаля на земята. В това помещенине има и информационен бокс. [Такива боксове често се срещат в първото ниво - те ви запознават с едни или други неща за играта.] Вратата (4), през която се излиза от помещението, се използва, само ако вече сте прибрали споменатата входна карта. Виждате още един труп (5), този път на учен. Претърсвате го и от намереното съобщение научавате кода за вратата (6). Веднага го използвайте. **През** прозореца виждате страшна сцена: хибриди преследват нещастна жена. Не можете да й помогнете по никой начин, тъй като помежду ви има непробиваемо стъкло. Затова по-добре приклекнете и се промъкнете във вентилационната шахта (7). Трябва да стигнете до другия й край (8). Пътят е затруднен от облаци пара, които излизат от тръбите и замъгляват погледа. Стигате до уплътнена врата, през която трябва да минете. Докторката съветва да вземете от земята енергийната батерия и да я заредите в близкия зареждач. После поставяте батерията в отвора до уплътнението и пътят напред е свободен. **Получавате** по мейла от вашата помощничка похвала и четири кибер-модула. Отворете близкия сандък (9) и приберете няколко nanit-а. Тръгнете към тренировъчното помещение. На земята лежи мъртвец - вземете му и двата модула. Сега настъпва момент, в който трябва малко да се погрижите за себе си. Имате възможност да се подобрите в следните направления: качества, технологични умения, оръжия и псиспособности. След като приключите с това – проучете близката околност. Най-интересно е непристъпното помещение (10), в което влизате, само ако владеете hacking поне за 1. Заслужава си да прегледате помещението - там полезна вещ е имплантатът, повишаващ силата. Щом приключите тук, качете се на асансьора и оставете да ви откара нагоре. **Пръквате** се в зала с няколко врати и коридор, който води направо. През втората врата вляво преминавате в продълговато помещение

(11). Там вземете входната карта за научния сектор и разбийте с тръбния ключ остъклената ниша с мунициите. Някои полезни нещица има в помещенията вдясно от залата (12,13). Не губете време и тръгнете по главния коридор (14). Използвайте входната карта и отворете вратата към научния сектор.

Научен сектор



Докторката ви дава още модули. След битката влезте в помещението вляво от коридора (16). Там е терминалът на системата за сигурност, който ще ви свърши работа. После се отбийте в моргата. В ъгъла на помещението има апарат за реконструкция. Това чудо на техниката може (ако случайно загинете) да възстанови първоначалния ви вид. Единственото условие е "реставраторът" да е настроен към вашите стойности, а това става единствено чрез натискане на близкия ключ. **Напуснете** моргата и се върнете по коридора обратно до вратата на научния сектор. Продължете нататък и минете край асансьора и ремонтната шахта. Докторката ви съобщава, че асансьорът не работи, тъй като няма достатъчно енергия. Затова трябва да стигнете до главната шахта, през която минава пътят към енергийното ядро. Входът на шахтата се отваря с код, който още не знаете. Има обаче един човек, който го знае. Нарича се Watts и би трябвало да е още жив. Влезте в помещението с корабния компютър Xerxes (18), който от време на време ви проговорва. Същата такава колона има на всеки етаж на кораба Von Braun. Тук от един мъртвец вземете пистолет. Но за да го използвате, трябва да имате weapons поне за 1. **Тръгнете** към преградата (17), която отделя научния и здравния сектор. Идете към вратата вдясно. Трябва ви обаче енергийна батерия. За щастие точно такава се намира близо до вратата, но е изхабена - налага се да намерите друг зареждач (онзи, дето беше при уплътнената врата, вече не върши работа). **Стигате** до кръстопът недалеч от асансьора (38) и продължавате до склада с химикали (С). Докторката ви открехва, че няма смисъл да мъкнете всякакви химикали със себе си, тъй като такива складове има на всеки етаж, пък и не знаете предварително, кога какъв елемент ще ви потрябва. В помещението има още един пистолет, както и муниции. Напуснете склада и вървете към отвора със стълбата (25). Хибридът, който срещате попътно, има у себе си бронебойни патрони, които вършат чудесна работа срещу различните машини. Слезте долу и възможно най-бързо изтичайте до зареждача с енергия - използвайте го веднага. Вашето присъствие вече е активирало две оръдия, така че бегом назад със заредената батерия до стълбата. **Изкачете** се горе и обиколете останалата част на сектора. Става дума за задънен коридор, завършващ с оръдие (20), в средата на който (19) има няколко интересни нещица, както и за помещението за анализи. Там ще се сблъскате с лабораторни маймуни, които разполагат с любопитни умения. Има и няколко полезни предмета (21,22). Важно е пространството (23) с врата към изпитателната и изследователска секция. Отваря се с входна карта, която тръгвате да търсите. **Върнете** се в помещението с преграда между секторите (17). Сложете заредената батерия в определения за целта отвор, минете през отворената врата и с натискане на ключа осъществете прехвърлянето между секторите. Докторката ви дава още модули.

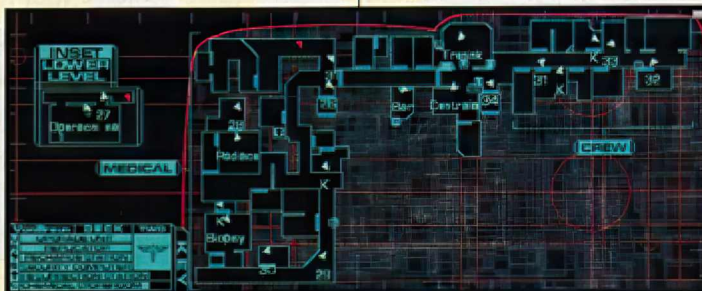
Здравен сектор

В здравния сектор (26) близо до вас има врата към сектора на екипажа, но сте без входна карта, каквато би трябвало да притежава човек от лабораторията по биофизика. **От** преградата тръгнете по коридора направо и после свийте вляво. Внимателно огледайте какво има тук, преди да тръгнете надолу по рампата. В помещението има активиращ ключ към хирургичната единица, с който я включвате. Слезте към операционната зала. Препоръчвам да притичате бързо по късичкия коридор, иначе близкото оръдие безмилостно убива. В залата с работеща хирургична единица (27) срещу пет nanit-а ставате напълно здрав. Прегледайте всичко наоколо и се върнете горе в коридора. Няма да загубите, ако посетите помещението вдясно с апарата за реконструкция. И в него има работеща оздравителна единица. **Идете** в радиационната лаборатория и проучете помещенията по пътя си. Лабораторията е заразена, така че колкото и малко да стоите в нея, при всички случаи ще пострадате. Въпреки това по-добре влезте в нея и на бегом да си вземете поне няколко кибер-модула (28). След това отидете да се излекувате в някоя от хирургичните единици. После тръгнете на юг по коридора - там срещате два хибрида (29). Всеки от тях е въоръжен с пушка, която и вие можете да използвате след известен ремонт (необходим е weapons за 3). Не е излишна и леката броня (30), с която се снабдявате в близкото помещение. Вече е време да тръгвате към лабораторията по биофизика. Входната карта за сектора на екипажа откривате, след като претършувате трупа. Докторката е доволна и ви изпраща още модули.

Сектор на екипажа

Стигате до вратата (31) към сектора на екипажа. Вече имате нужната входна карта и влизането не е проблем. Вземете всичко, което може да ви свърши работа и продължете през вратата в края на залата към централата по сигурността. Входът към помещението е с код, но в централата има запис, от който ще го научите. **В** помещението за почивка на екипажа има тренировъчни терминали. Два от тях се намират долу, а до другите два трябва да се изкачите нагоре по рампата. Тук се намира и първото от четирите съоръжения за подобряване. Избирайте и преценявайте внимателно, тъй като възможностите са 16, но може да изберете само 4 от тях. Щом се подобрите, давайте към стаите на персонала. Претършувайте всичките, защото там има доста полезни неща. Най-важното, разбира се, е помещението (32), където е картата, с която се влиза в изпитателната и изследователска секция. Щом вземете пропуска, върнете се към вече споменатата преграда (34) и натиснете бутона за преминаване между секторите.

Изпитателна и изследователска секция



Отворете вратата (35), която води до тази секция. В същия миг докторката Polit ви изпраща още модули. Продължете по коридора напред и не забравяйте постоянно да проучвате съседните помещения - покрай всичко останало в едно от тях намирате пушка (37). Докато напредвате, докторката казва, че Watts е още жив и трябва да се доберете до него възможно по-скоро. Побързайте, не сте далече от този мъж (36). Наистина заварвате го жив, но само колкото да проговори. Веднага след което Watts умира. До него ще намерите записа с кода за шахтата. **Напуснете** изследователската секция и се върнете на кръстопътя до асансьора (38). Там изненадващо се появява ремонтен робот, който някак си е успял да се измъкне навън. Срещу такива машини най-добри са бронебойните куршуми. След ликвидацията активирайте клавиатурата с цифрите (39) и използвайте научения код. В шахтата намерете стълбата (40), по която да слезте в машинното отделение.

-- СЛЕДВА --

-GM-

Irrational/Looking Glass / EA
PRG-action
PC WIN '95/'98
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD, 3D Card, 4xCD
OPT.: Celeron 333, 64 Mb RAM, 570 Mb HDD, RivaTNT, 16xCD
Ускорител 3D: D3D
Мултиплейър: НЕ
Оценка 9/10

TIPS & TRICKS

MORTAL KOMBAT 3 за Super Nintendo

Играете като Smoke: В основния прозорец, задръжте **Ляво + A**. В Williams лого, задръжте **Дясно+ B**. В MK3 лого, задръжте **X + Y**

Настоящите кодове бяха публикувани за пръв път през ноември 1995. **D42E-44D8** - Натиснете A в основното меню, за да влезете в Sound Test Menu; **D424-17D8** - Натиснете Up в основното меню, за да влезете в Kool Stuff Menu; **D421-1DD8** - Натиснете Select в основнотоменю, за Kooler Stuff Menu; **D42B-1FD8** - Натиснете X в основното меню, за да влезете в Scott's Menu; **DD37-CF62** - Играч 1 понася всички щети; **6D37-CF02** - Играч 2 понася всички щети; **C230-CD62** - Играч 1 не понася щети; **C239-CD62** - Играч 2 не понася щети; **EE67-14AD** - Психо Комбат #2. Напълно невидим! В общи линии всички движещи се обекти стават невидими; **DD60-1DAD** - Психо Комбат #3. Всички герои се събират заедно! Всъщност това е само привидно, защото те могат да се отдалечават един от друг; **EE67-1D6D** - Бой стил хипи! Виж само колко цветове; **EE67-1FDD** - Още бой в стил хипи! Героите се губят при Fatalities, а други ходят по-бързо. Сякаш биват отблъсквани от околната среда, а в някои области стават невидими, в други са обикновенни, в трети стават допълнително оцветени; **EE67-17AD** - Героите са в дъното на екрана; **EE67-1FAD** - Същият ефект, като горепосочения, с изключение на това, че зарите в края на всеки рунд и кръвта по земята са си на обичайните места; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DDAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Kano; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DFAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Sonya; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D4AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Jax; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D7AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Nightwolf; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D0AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Sub-Zero; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D9AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Stryker; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D1AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Sindel; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D5AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Sektor; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D6AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Cyrax; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DBAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Kung Lao; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DCAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Kabal; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D8AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Sheeva; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DAAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Shang Tsung; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D2AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Liu Kang; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + D3AE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Smoke; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + DEAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Motaro; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + FDAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Shao Kahn; **CE8F-3FB7 + BA23-3727 + FFAE-4FFF** - Винаги се биеш срещу Noob Saibot

По молба на наши фенове - NFS 4 + MK3

Ефект	Код
Бонус кола	acar
Бонус кола	bcar
Бонус кола	ccar
Всички коли	cars
Всички писти	tracks
Отваря всички нива	alltiers
Бибитката ви предизвиква катастрофина другите състезатели	outmyway
Бибитката ви кара другите състезатели да рисетват	resetya

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

За да играете в cheat режим **даунлодвате и инсталирате config.dat** file в запаметена вече игра. След това въвеждате някой от следните кодове в главното меню, за да активирате съответния cheat, в посочения режим. **Фойерверки:** Поставете дата **4-ти юли**, за да видите фойерверките по време на играта. **По-лесни билети:** Въведете **Pursuit Mode** и изберете полицейската кола. Когато играта започне, задръжте **L1** и натиснете **UP** /стрелката нагоре/, за да изключите сирените. Бягащият човек забавя своето темпо. Когато го доближите, натиснете **L1 + UP** /стрелка нагоре/. **Лесни Пари:** След като си купите първата кола, отидете на two-player mode и изберете **High Stakes**. Ще се появи съобщение с въпрос дали искате да запаметите тази версия. Изберете **YES**. След като сте достигнали **memory slot 1**, ще ви бъде поискана **memory card 2**. Извадете картата от слот #1 и я поставете в #2. Играта я възприема, като **различна** memory card и ще удвои колата ви. Сега всичко, което се изисква от вас, е да победите сам себе си и да продадете колата, която току-що спечелихте. **Допълнителни музикални парчета:** Първо, отидете в audio options на главното меню. След това отидете на **cd player** и го изберете. В края има още две парчета, които са изключени. Просто ги включете и може да слушате и тях, докато шофирате. **Кола Фантом:** За да я получите, вкарайте името си като **FLASH**. Ако обаче използвате този код **няма да можете** да сейвате. **Полицаите винаги говорят английски:** Въведете името си, като **BIGOVEN**. Полицаите винаги ще ви говорят на английски, независимо от това, в коя страна се състезавате. **Полицейски Хеликоптер:** За да пилотирате полицейския хеликоптер в **test drive mode**, въведете името **WHIRLY**. Ако обаче използвате този код не можете да сейвате. **Супер полицейски коли:** За да получите **супер полицейските** коли, трябва да арестувате 10 водачи, които са нарушили скоростта за определено време. **Титановата кола:** Когато вкарвате името на потребителя, въведете **"Hotrod"** и ще получите, възможно най-добрата кола за състезание. Този cheat дезактивира възможността за сейване.

Ефект	Режим	Код
Ъпгрейдва engine-a	Arcade	gofast
Ъпгрейдва авт. предаване	Arcade	monkey
Слаба гравитация	Arcade	moon
Супер опоненти	Arcade	madland
Миниванa	Arcade	tr00
Пикап с броня	Arcade	tr01
Седан 1	Arcade	tr02
Фургон	Arcade	tr03
Седан 2	Arcade	tr04
Хетчбег	Arcade	tr05
Бус 1	Arcade	tr06
50ти камион	Arcade	tr07
СУВ	Arcade	tr08
Седан 3	Arcade	tr09
Бус 2	Arcade	tr10
Тежкотоварен камион	Arcade	tr11
Полукамион	Arcade	tr12
Снoутрак	Arcade	tr13
Воден камион	Arcade	tr14
Свободна покупка	Career	buy
Без ъпгрейди	Career	up0
Първи ъпгрейд	Career	up1
Втори ъпгрейд	Career	up2
Трети ъпгрейд	Career	up3
Увеличаване на кеша	Career	gates
В бонус полицейска кола	Hot Pursuit	dcop
В бонус полицейска кола	Hot Pursuit	ecop
В бонус полицейска кола	Hot Pursuit	fcop

'ПУЛСАР' представя

Saitek® ST110

3 БУТОНА ЗА СТРЕЛБА

СПУСЪК

УСТРОЙСТВО ЗА РЕГУЛИРАНЕ НА НАПРЕЖЕНИЕТО

ТРОТЪЛ

- ЕРГОНОМИЧНА РЪКОХВАТКА
- 3 БУТОНА ЗА СТРЕЛБА + СПУСЪК
- ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ПЛАВЕН ТРОТЪЛ КОНТРОЛ
- УСТРОЙСТВО ЗА РЕГУЛИРАНЕ НА НАПРЕЖЕНИЕТО
- РАЗПОЛОЖЕН В КОРПУСА НА ДЖОЙСТИКА КОНТЕЙНЕР ЗА ИНТЕРФЕЙСНИЯ КАБЕЛ

МАГАЗИНИ

софия
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

софия
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

софия
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

софия
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

софия
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

варна
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

бургас
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

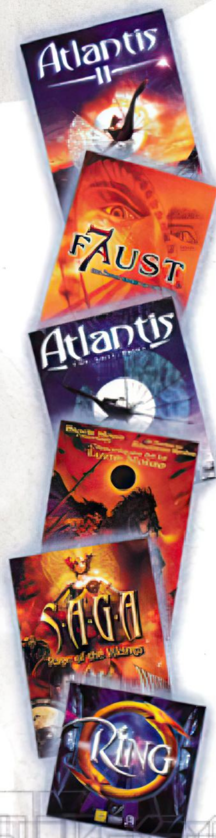
ВСЯКО ЗАГЛАВИЕ ОТ КАТАЛОГА НА "ПУЛСАР" МОЖЕТЕ ДА ПОРЪЧАТЕ И ПО ПОЩАТА
ИНФОРМАЦИЯ НА ТЕЛЕФОН:
[02] 954 98 11; [02] 954 98 62

"ПУЛСАР" ТЪРСИ ДИСТРИБУТОРИ ЗА СТРАНАТА

ИНФОРМАЦИЯ НА ТЕЛЕФОН:
[02] 954 98 11; [02] 954 98 62

PC CD-ROM
НОВИ ЗАГЛАВИЯ

atlantis II
black moon chronicles
saga:rage of vikings
faust
aztec
ring
forbidden city
atlantis
hidden & dangerous
rainbow six:rogue spear
rainbow six gold
speed busters
hell-copter
shadow company
grand theft auto:london
might & magic VII
might & magic VI
sega rally 2
descent 3



PlayStation
НОВИ ЗАГЛАВИЯ

silent hill
metal gear solid
special missions
dino crisis
final fantasy VIII
fomula 1 '99
grand theft auto 2
v-rally 2
g-police
weapons of justice
disney's tarzan
nba pro '99
allstar tennis '99
china:forbidden city
speed freaks
wipeout 3
egypt
virus
360
shadowman

ТИ ВИДЯ ЛИ НОВИЯ КАТАЛОГ НА 'ПУЛСАР'?



ПУЛСАР
ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

Какво пък е това? А така, сега я втасахме. Да не знаеш какво е Wipeout и да претендираш, че си геймър, е като да твърдиш, че си киноман, но хабер си нямаш кой е Робърт Де Ниро. Ъхъ, без майтап. Добре де, тоя път няма да се наказваме, но следващия... Всичко това, естествено, си е чиста проба майтап. И все пак, без майтап, Wipeout, не е просто игра – това е друга реалност.

Wip3out – Играта, която може да си позволи печатна грешка в заглавието

Накратко историята на играта е следната: В самото начало на 21-ви век е основана първата Световна Антигравитационна Лига, нещо като Формула 1 на бъдещето, където обаче болидите нямат гуми. Защо? Ами защото именно такава е идеята - цялата състезателна машинария да се плъзга върху силово поле, напук на досадната земна гравитация само в пародиите на „Топ Гън". Вместо това трябва да регулирате скоростта почти изцяло с натискане и отпускане на форсажа (не мога да го нарека „газ", защото ще е тъпо). Ако не прецените достатъчно добре скоростта, с която влизате в един или друг завой, ще има да отскачате от стените като билярдна топка от спонтовете на масата. Не, тук не можете да се разбиете. Би било твърде досадно, защото – особено в началото – играта би се превърнала за вас в поредица от експлозии. Вместо това всеки удар бил той в стените на улея или в някой от вашите противници отнема по-малко от вашия щит. Когато щитът (или енергията, ако предпочитате) се „стопи" до дупка, спидерът ви просто поляга на една страна и започва да пуши като нафтова печка със запушен комин. Състезанието е приключило за вас. Затова един от най-тънките моменти в играта е умението да запазиш поне една „резка" от показателя на щита, за да можеш все пак да завършиш. Почти изключено е, особено на по-високите нива на трудност, да се разминете без

wip3out

Още с излизането на първата игра, кръстена по този начин, марката Wipeout си спечели легиони предани до вманиачаване последователи. Защо? Причина 1: Wipeout на практика сложи началото на нов жанр в компютърните и видео игри – този на футуристичния рейсър (racer – състезание, надпревара). Причина 2: Wipeout имаше най-убийствения саундтрак, правен някога за игра - Prodigy, Fluke, Orbital и пр. Причина 3: – Графиката на Wipeout си беше чиста проба Manga (така феновете наричат японската анимация и комикси), при това адски читава. Между другото целият Wipeout на практика си е една Manga – историята, графиката, дизайнът и пр. Японците, както може би знаете, са абсолютно побъркани на тема високи скорости и мощни двигатели, а това са точно две от основните неща, които можете да откриете в Wipeout (или Уайпоут, ако ви харесва повече).





ция. Прибавете към това един много, ама много мощен реактивен двигател и резултатът - логично – ще бъде смъртоносни скорости, които пък от своя страна изискват почти супермённски рефлекси. Следващата стъпка, за да се насладите максимално на чудото, наречено Wipeout, е да си изкарате звука през приличен усилвател и поне стоватови колони с як бас. Ефектът е умопомрачителен! Комбинацията „скорост+тътнещ техно бийт" кача адреналина за части от секундата. Оттам нататък идва ред да изпробвате рефлексите си. Да, да, знам, че сте супер добри на GT, Colin MacRae, Need for Speed и прочее, но това, приятелчета, е съвсем друга бира. Като начало забравете за спирачките. Нали се сещате, че на практика ви предстои да управлявате един наземен реактивен самолет, а реактивните самолети заковават на място









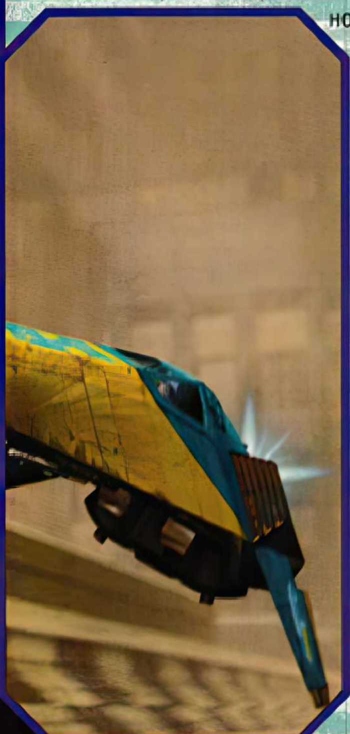
нито едно блъскане и все пак да завършите първи. Ако искате да възстановите поне част от енергията си, ще трябва да влезете в енергийния пит, което естествено отнема време. Енергийният пит е просто допълнителен, страничен коридор, в който спидерът се зарежда в движение, но това неминуемо забавя неговата скорост. Единственият начин да се вземат завоите с почти максимална скорост е като се използват тъй наречените „въздушни спирачки", които на практика дублират така популярното поднасяне в завой при автомобилите. Ако искате да ги използвате с максимална степен на ефективност, ще ви се наложи доста да потренирате, особено над изработването на перфектната дъга, с която да вземете този или онзи завой. Ако се въоръжите със здрави нерви рано или късно ще бъдете щедро възнаградени за тренировките, защото на по-горните нива на трудност, където скоростите са наистина плашещи, на практика е невъзможно спидерът да се управлява без помощта на въздушните спирачки. За целта, естествено, ще ви се наложи като при всяко друго рали да изучите всяка от пистите до най-дребните детайли.





Оръжията

Тяхната идея принципно не е да унищожат противника, макар че и това може да се случи, ако енергията му и без друго е на привършване. Освен сравнително стандартните ракети, още първият Wipeout предложи някои доста „забавни" номерца - мини, земетресение, „мълния", а арсеналът се разширяваше с всяко следващо издание. В третото поредно издание, кръстено адски находчиво WipЗout, по тази линия има нововъведения, които са истински произведения на гаднярското изкуство. Като например „енерджи дрейн"-ът, с който можете да „източите" енергията на противника пред себе си, но само докато той е в полезрението ви. Или пък „силовата стена", която изниква на около петдесетина метра пред вашия спидер. Всеки от противниците ви, който не успее да реагира мигновено и да я заобиколи, отскача от нея като топка за тенис. Голям купон е и „дефлекторният щит", който отразява всяка атака и я връща срещу противника, дръзнал да опита да ви отрови живота. Начинът, по който се зареждат оръжията е също адски находчив. Те не „висят" във въздуха като бонусчетата от дъжмп енд рън игрите. По протежението на пистата има специални платформи. Преминете ли през тях, иконата на съответното оръжие тутакси се появява върху вашето табло. Не можете да заредите наведнъж повече от едно оръжие, затова, ако сте заредили неподходящо оръжие или спешно се нуждаете от някое друго, по-добре натиснете спуська, за да си „освободите място". Освен оръжията от платформите по пистата можете да заредите и няколко бонуса, най-полезните от които са щит и автопилот. Използването на автопилота също не върви без добро планиране и познаване на пистите, защото ако си „изгърмите" на пръв участък, това едва ли ще ви помогне особено.



Пистите

Може би единственият кусур, който успях да намеря на първия Wipeout бяха твърде нереалните, поне според моя вкус писти. Декорите на играта ми приличаха повече на геометрични колажи отколкото на градски пейзажи от бъдещето. В новия WipЗout няма и помен от всичко това. Всичко си изглежда съвсем реално, дори когато става въпрос за спирала, дълга почти километър. Декорите варират от мрачни футуристични градове до огромни открити пространства, над които прелитат птички, пчелички и – типично по японски - ябълкови цветчета (без майтап!). Атмосферата на играта е невероятна. Жалко само, че новата гледна точка от кабината на спидера е на практика неизползваема, освен ако не си наистина някакъв малък WipЗout бог. Здраве да е, аз и без друго винаги съм харесвал повече „външната" камера, която следи спидера от „third person" гледна точка.

Управлението

Ей богу, скъсал съм доста нерви с управлението на първите две части на играта, защото тогава чудото, наречено аналогов Dual Shock джойпад, все още не съществуваше. Според мен да се управлява Wipeout с „дипад" (стрелките за посоките) си е чиста проба мъчение. Когато разбрах, че WipЗout ще поддържа аналоговия режим, камък ми падна от сърцето. Управлението с аналоговия стик е абсолютен купон. Да не говорим, че създава далеч по-реалистично усещане. Въобще като цяло WipЗout е всичко, което ми се е искало да бъде тази игра. Не на последно място заради по-високата разделителна способност. Разликата е меко казано очевадна. Не знам как мислите вие, но според мен е крайно време тази игра да бъде „забелязана" и у нас.



Ивелин Г. Иванов







G-POLICE 2

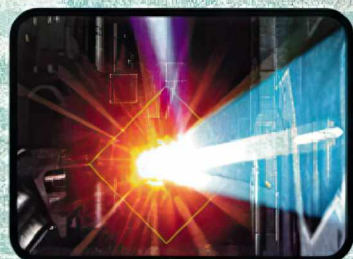
WEAPONS OF JUSTICE

Спомням си, че когато видях първия G-Police, ченето ми направо удари в пода. Такава графика, особено на ниво светлинни ефекти, просто не бях виждал. Да не говорим, че това беше една от първите игри, които поддържаха 3D ускорение. Да не говорим, че звукът поддържаше Dolby Surround (не че успях да го чуя някъде!). Едва успях да намеря приятел с що-годе читава машина и заедно се юрнахме да я сдъвчем тая игра за броени минути. Добре де, дни! Дотук добре само дето не успяхме да я превъртим. Нито за дни, нито за месеци. Просто в един момент ни писна и я зарязахме. Някои от мисиите бяха такъв pain in the ass, ще ме прощавате за лошия френски! Накратко G-Police ме остави с - меко казано – смесени чувства. Спокойно, не сте объркали страницата. Ще си говорим за конзолни игри. За изцяло конзолни игри. Защото, уви, G-Police2: Weapons of Justice ще излезе само в PlayStation формат. „Уви", защото играта определено заслужава да се появи и в PC версия. Както и да е, явно не особено топлите оценки за първата част са поразколебали авторите от Psygnosis. **И тъй, каква е ситуацията с новия G-Police?** „Обнадеждаваща" е най-резервираният отговор, който мога да дам на този въпрос. Признавам, че все още не съм изиграл играта, но този път най-вероятно ще го направя. В G-Police 2 на практика (че и на теория!) са отстранени всички сериозни недостатъци на първата част. Първи оправен недостатък – твърде пустите и безжизнени градове от първата част. В G-Police 2 градовете са изпълнени с цивилни превозни средства и летателни апарати, които не участват пряко в действието. Не че искам да издребнявам, но в G-Police беше такова мъртвило, че това не можеше да не ти развали удоволствието. Втори оправен недостатък – единственият летателен апарат в първата игра. Този път разполагате с два ховъркрафта (не знам как иначе да ги нарека) – Havoc и Venom, една бронирана кола – Rhino, един крачещ робот в духа на Heavy Gear и Mechwarrior – Raptor, и дори един космически изтребител – Corsair. Иха-а! Правилно, и аз си казах същото. Едва ли има нужда да уточнявам, че с толкова екстри и мисиите ще са доста разнообразни. Не, не мога да се сдържа – мисиите са адски разнообразни! От обикновено патрулиране, до проверки на товарни конвои за наличие на забранени вещества. Можем да си говорим още за недостатъци, но аз предлагам вместо това да кажем нещо за нововъведенията. Първото от тях е свързано с въвеждането в играта на „wingman"-и. „Уингмен", доколкото ми е известно е термин от авиацията и поне в G-Police2 означава най-просто казано „съекипник". Това са хората, които ще летят рамо до рамо с вас и които – ако ги насочите правилно – ще вършат доста полезна работа за вас, да не говорим, че ще ви пазят гърба в тежък момент. А тежки моменти в GP2 дал господ. Гадовете в играта са адска навалица, при това доста повратлива и интелигентна навалица. Всъщност как се управляват въпросните съекипници. С една дума – елементарно. Те са „заредени" в списъка на вторичните (secondary) оръжия и ако искате да ги пуснете в действие просто трябва да ги изберете, после да „прихванете" целта, да натиснете спуська и... Бинго! Да му мислят гаднярите! Сред нововъведенията са и двете нови гледни точки. Ще ми отнеме доста време да предъвквам тромави преводи на английските им наименования, затова ви предлагам просто да ги пробвате на живо. Ще кажа само, че първата е адски полезна, а втората – адски атрактивна (макар и не особено функционална). За оръжията ситуацията е кажи-речи същата. Безсмислено е да ви ги изреждам, още повече, че имената почти на всичките са практически непреводими на български. Важното е, че нови оръжия има и те не са едно и две. Другото важно нещо е, че са много, много полезни, т.е. смъртоносни. Апропо, звуковите ефекти са трепач! По дяволите! Аз май пропуснах „дребния" факт, че някой от вас може пък и да не е играл първия G-Police. Е, по-добре късно отколкото никога. Както първата така и втората част представляват изцяло тримерен екшън-симулатор, в който с помощта на различни (това важи само за GP2) чудеса на техниката ще трябва да се борите с престъпността в една извънземна колония, която представлява огромен мегаполис (или голям гнад), затворен в прозрачен купол. Прозрачният купол естествено е заради липсата на атмосфера на астероида, върху който е разположена колонията. В първата част дори имаше нещо като история, нещо което в случая май е излишно. Във втората част историята е отпаднала като за сметка на това са разнообразени мисиите. Това като че ли е достатъчно.







Ивелин Г. Иванов

GPU GeForce 256 от NVIDIA

В 17.00 на 31 август 1999 светът трябваше да се промени с официалното представяне на новия графичен процесор от NVIDIA

И СТАНА, КАКВОТО СТАНА

Слуховe за новия графичен чипсет се носеха отдавна. А начинът, по който беше представен чипът GeForce 256, заслужава почетно място в историята. Явно експертите по маркетинг и реклама на NVIDIA си ги бива. Всичко е подготвено внимателно, ефектно и атрактивно. **NVIDIA** успешно се пребори с изтичането на информация за своя нов чип, който нататък ще наричаме просто GPU (graphics processing unit). Най-малкото, защото самата NVIDIA предлага точно това име, а официалните лица от фирмата отказваха да съобщят какво и да е за своята нова рожба. От друга страна, мълчанието даде простор за въображението на аналитиците, така че интересът на публиката към бъдещия продукт постоянно се подгряваше без особени усилия. Междувременно основните партньори на NVIDIA получиха образци от новия GPU - най-вече компании-производители на видеоадаптери и на компютри. Така отрано се формира отношение към новия продукт на NVIDIA. И то много положително отношение! 18 часа преди официалното обявяване на GPU GeForce 256 на сайта на NVIDIA се появи многозначителен надпис: "In 18 hours world will change" (след 18 часа светът ще се промени). Тази фраза плаче за аплодисменти - силна и стилна! Заинтригуваната аудитория затаява дъх в очакване на нещо едва ли не свръхестествено, наблюдавайки броенето на времето в сайта на NVIDIA. **И** времето дойде. А сървърът на NVIDIA, работещ под Lotus Domino, просто престана да обработва въпросите по http, защото не смогваше. Много от желаещите да разберат как точно се промени светът така и не разбраха за какво става дума. В интерес на истината, информационният глад беше задоволен, защото куп други сървъри предоставяха важната информация. Промени ли се светът обаче? Донякъде, но все пак си остана, какъвто беше. GeForce 256 се оказа еволюционна стъпка, но не и революция. **Нищо** не можеше да повлияе на всеобщия ентусиазъм. Дори и появата ден по-рано на новия продукт на корпорацията S3, Savage2000, който по параметри не отстъпва на GeForce 256. NVIDIA се държа така, сякаш въобще не е имало анонси от S3, а за GeForce 256 навсякъде се говореше като за "първия в света графичен процесор за масовия пазар с интегриран геометричен ускорител". Всъщност първият такъв продукт е Savage2000 на S3. Но за GeForce 256 работеше славата. Справедливостта го изисква: NVIDIA заслужи това уважение, защото нейните продукти действително се продават успешно и се ползват с популярност благодарение на отличните си потребителски свойства и качествени драйвери.

КАКВО ВЪЩНОСТ СТАНА

Безпочвени са всякакви съмнения, че GeForce 256 (виж приложение 1) са просто две TNT2 с добавен геометричен ускорител и увеличена разрядност. Новият графичен процесор е разработен от инженерите на NVIDIA практически от нула и работата по него е отнела повече от година. За частта 2D няма да говорим, там не може да се измисли нищо ново. Най-много нещо да се развали, но в случая, ако съдим по качеството на 2D на база TNT2, при NVIDIA всичко е наред и не се очакват проблеми. **GeForce 256** има 23 млн. транзистора, изработени по технологичен процес 0.22 мкм. Съдейки по всичко, явно NVIDIA просто не е успяла да завърши прехода към процес 0.18 мкм. Май точно заради този 0.22 мкм процес и многото транзистори NVIDIA е била принудена да ограничи тактовата честота на ядрото на GeForce 256 до 120 MHz - заради проблемите с прегряване на чипа и с електрозахранването. Не току-така производители на видеоадаптери, като Leadtek, се канят да вграждат в своите продукти на база GeForce 256 специална система за контрол на температурата. Друг производител на видеоадаптери, Elsa, пък смята да преработи указанията за дизайн на база GeForce 256 от NVIDIA, мотивирайки се с необходимостта да се реши проблема с прегряването и електрозахранването. Това значи, че техните карти ще се появят поне месец по-късно от останалите производители. Във всеки случай, нека да сме психично подготвени за проблема с прегряването.







НАЙ-ИНТЕРЕСНОТО

Първото, което бие на очи, е интегрираният геометричен процесор, който се занимава с операциите по преобразуване на координати, задаване на осветяване и сортиране на полигони. Няма да говорим защо е нужен такъв процесор и какво прави той. По-добре да поприказваме за геометричния копроцесор. **В** GeForce 256 геометричната част, която се занимава с операциите T&L и Clipping, има впечатляваща изчислителна мощност. Съдете сами: GeForce 256 може да изчислява до 15 млн. текстури със z-буфер за секунда! Това е твърде много! При това CPU системата може да бъде напълно освободена от изпълнение на операции по преобразуване на координати и задаване на осветяване, които отнемат до 70%-90% от капацитета на CPU. Веднага възниква въпроса - а нужна ли ни е точно сега видеокарта с GPU? По мнението на разработчиците след не повече от година никоя игра няма да работи добре без видеокарта с ускорител - твърде голяма е разликата между производителността на геометричния ускорител с геометричен копроцесор и без него, откъдето идва и голямата разлика в качеството на графиките, изобразявани на екрана. **Практически** хардуерното преобразуване на координатите на върховете на полигоните чрез геометричния копроцесор е горе-долу разбираемо. Всички OpenGL игри и Direct3D игри (с малка модификация) могат да използват тази възможност, но при осветяването има въпроси. Първият източник на осветяване се изчислява от геометричния копроцесор, интегриран в GeForce 256 "безплатно", т.е. без ущърб за производителността, но всички останали (в общия случай 8 източника на осветяване за всяка сцена) понижават производителността, макар и с не повече от 5-7% (по предварителни оценки). Според разработчиците на игри само по себе си хардуерното осветяване (vertex lighting) все още се прави твърде шаблонно. Например ефектът на смрачаване засега не е разработен пълноценно. Вярно, технологиите постоянно се усъвършенстват, но дори NVIDIA прогнозира широка употреба на хардуерно осветяване към края на следващата година. **За** запомняне е, че в GeForce 256 е реализирана четириконвейерна архитектура. Тоест на всеки такт може да се изобразяват четири пиксела. При тактова честота 120 MHz се получава скорост на запълване 480 млн. пиксела за секунда. Всеки конвейер в GeForce 256 има по един блок текстуриране. Затова в приложенията, използващи техниката на мултитекстуриране (когато на един пиксел се наслагват две текстури), скоростта на запълване при 120 MHz пада до 240 млн. пиксела за секунда. **За** отбелязване е, че текстурите, които се наслагват, вече са филтрирани - при това за образуването на тексел се използват 8 текстурни образци, което осигурява "безплатно" анизотропно филтриране. Много интересно решение, защото образците са твърде малко! По-добри резултати се получават при 16 или

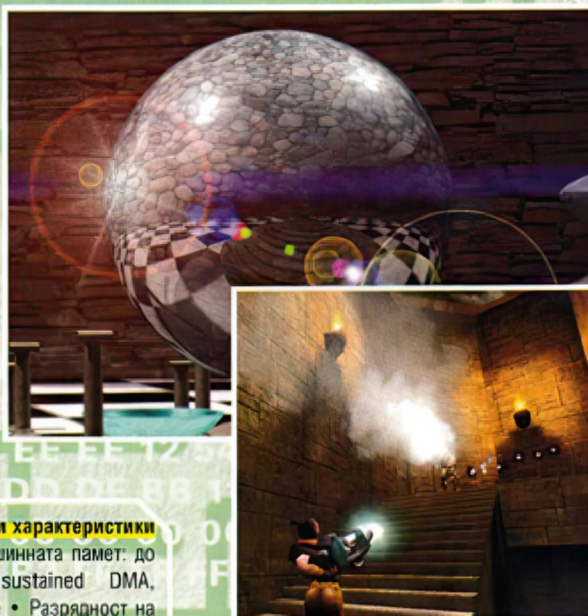
дори 32 текстурни образци за определяне на резултантния цвят на текстурите. Защо NVIDIA използва само 8 образци, а не повече? Ами тук е необходим само един блок за текстуриране, както е и направено в GeForce 256. Изборът на образци се извършва по анизотропна зависимост по осем X и Y екрана (LOD_X, LOD_Y). Всичко това ще рече, че качеството на изображението е съществено повишено. А за невъоръжено око то е по-добро в сравнение с картите на база TNT2.

Продължава в следващия брой

Voodoo Man

ЩО Е GeForce 256

Ge означава наличие на интегриран геометричен процесор (geometry = Ge), Force символизира изчислителната мощност, а 256 показва, че паметта на чипа и шината имат 256 разряден интерфейс.



2D

• 256 разрядно 2D ядро • Поддръжка ускорение BitBLT, оцветяване на полигони, контури на линии, мащабиране по хоризонтала/вертикала • Работа с ускорение на графика при 8, 16 и 32-битово представяне на дълбочина на цвета

Общи характеристики

• Честота на ядрото: 120 MHz • Честота на шинната памет: до 200 MHz • 15 млн полигона/sec, sustained DMA, transform/clip/light, setup, rasterize и render rate • Разрядност на шинната памет: 256 byte • Трансфер на паметта: до 6.4 Gb/sec • Поддържани типове памет: SDRAM/SGRAM и DDR, SDRAM/DDR SGRAM • Обем на локалната видеопамет: до 128 Mb • RAMDAC: интегриран; честота 350 MHz с поддръжка на корекция на гамата • Поддържани разделителни способности: 2048x1536@75Hz • Интерфейс външна шина: пълна поддръжка на AGP x2/x4 (включително SBA и DME) и PCI 2.2 (включително Bus mastering). • Поддържа режим AGP x4 Fast Writes, който позволява режим на директен обмен данни CPU и GPU със скорост до 1 Gb/sec, без да се минава през системната памет на компютъра • Поддръжка спецификации: последователна шина I2C и DDC; ACPI D0-D3; режим и управление на захранването PCI; 100% съответствие с PC'99 и PC'99a • Технологичен процес: 0.22 мкм • Брой транзистори: 23 млн • Поддържа интерфейс DFP с мащабиране и филтриране и разделителна способност до 1600x1200 • Поддържа TV изход с разделителна способност до 800x600

Поддръжка DVD/DTV

• Поддръжка HDTV (High Definition Television) • Поддръжка видеонаслагване • Мащабиране по вертикали и хоризонтали с коефициент до 8:1 • Управление на яркостта, наситеността, контраста на цвета на хардуерно ниво • Множество конфигурации HDTV, поддържани чрез DMA и обхвата на управление на шината • Поддържа компенсация на движението (да се надяваме, че ще работи!) • Хардуерно смесване и полупрозрачност за субтитри и меню • Хардуерна поддръжка на преобразуване на цветови пространства (YUV 4:2:2 и 4:2:0) • Многопроходно филтриране на видео изображението (5 степени по хоризонтала и 3 по вертикала) • Поддръжка на преобразуване от формат YUV12 (4:2:0) във формат 4:2:2 и обратно • Поддръжка ОС, интерфейси и програмно осигуряване • Драйвери за Windows 98/95 • Драйвери за Windows NT 4.0 и Windows 2000 • Поддръжка на Direct3D, DirectDraw и DirectShow • Поддръжка на OpenGL 1.2 ICD за Windows 9x и Windows NT • Поддръжка на 3DNow! и SSE

3D:

• 256 разряден рендеринг процесор • Интегриран геометричен процесор за преобразуване на координати и задаване на осветеност (T&L) • 4 конвейерен рендеринг (изход 4 пиксела за такт) • Хардуерно задаване на 8 източника на светлина за всички сцени • Геометрично изчислително устройство, изпълняващо операции с числа и занимаващо се с разположението на полигоните в пространството • Скорост на запълване: 480 млн. пиксела за секунда • Скорост на текстуриране: 480 млн. тексела за секунда и 240 млн. тексела за секунда в режим на мултитекстуриране • За образуване на тексел се използват 8 текстурни образци • Пълна поддръжка на OpenGL и DX7 - Tranform & Lighting, Cube environment mapping (кубично текстуриране на картата на околността), projective textures (проекция на текстури) и компресия на текстури • Поддържа всичките пет формата на компресия на текстури DX6 • Хардуерна поддръжка на релефно текстуриране. Поддържа методите Embossing (релефиране) и Dot Product (скаларно релефно текстуриране) • Програмируеми режими за смесване на няколко текстури • Поддръжка на Vertex Blending (съчетаване на върховете на полигоните), което осигурява естествено изобразяване на сложни обекти в местата на съединяване на полигони • Рендеринг при 32-bit представяне на дълбочината на цвета • Full scene anti-aliasing • Еднопроходно трилинейно филтриране (наричано още 8-точково анизотропно) Поддържа 8-bit стенсел буфер (буфер шаблони) • Поддръжка 16/24/32-bit Z-буфериране • Поддържа отразена светлина и размити сенки • Разширени режими на прозрачност и полупрозрачност (Enhanced alpha blending modes) • Налагане на сенки по върховете на полигоните в определени области от сцената • Поддръжка на текстури с размери 2048x2048 тексела с точност 32 bit



Създаване на Web-страница, или как да си направим Homepage бързо, лесно и безболезнено III

Донос от агент 00S

Здравейте, MegaMasterGames маниаци. Пореден брой на любимото ви списание вече е на българския пазар и значи пак е време за урок по правене на домашни странички. Сядайте с лист, химикалка и компютър, четете и водете записки, защото само който се старае, Интернет ще обладае! Днес ще разгледам по-подробно термина "link", така че като приключите с последния ред на тази лексика, ще имате отговори на повечето въпроси, свързани с препратките в HTML. **Главната** сила на HTML е възможността да се препращат текст или картинки към друг документ или секция от документ. Браузърът осветява или подчертава избраното с цвят или линии, които разграничават hypertext link от останалата част на документа. Hypertext link е това, което наричаме за краткост препратка или просто link. Единствената HTML, препращаща маркировка за команда, е <A>, която идва от английското anchor - котва. За да сложите такава котвичка във вашата страничка, следвайте следния план: **1.** Започнете командата с <A (оставете свободно място след A). **2.** Определете документа, към който искате да препращате командата, като добавите параметъра HREF="името на файла", следван от затваряща командата дясна ъгловата скоба (>). **3.** Въведете текста, който ще представя тази препратка в документа ви. **4.** Въведете затварящия маркер на тази препратка </A>. Пример как трябва да изглежда тази команда:

<A HREF="pictures.html">My pictures gallery</A>

Това въвеждане кара на лицевата част на страницата ви да излезе препратката "My pictures gallery", която препраща към документа pictures.html, който е в същата директория, където е и първият документ.

ПЪТ ЗА ПО-НАТАТЪК

Пътят на препращане е тази част от командата с името на документа, към който препращате. За горния пример това е pictures.html. В случая документът е в същата директория, както и документа, от който препращаме. Това е то пътеката на препратката. Разбира се, можете да препратите към документ, който е в друга директория, като напишете общия път от документа, където сте, до документа, към който препращате. Например препратката към файла Sofia.html, който е в поддиректория Bulgaria, е:

<A HREF="Bulgaria/Sofia.html">Sofia City</A>

Това са т.нар. свързани препратки или relative links, защото определяте в тях пътя към файл, който е свързан с мястото, където е текущия файл. Ако искате, можете да използвате абсолютния път към файла, но свързаните препратки са по-ефективни при достъпа в сървър. Тяхно предимство е, че правят вашите документи по-лесно преносими. Това ви дава възможност да направите няколко домашни странички в един-единствен folder на вашия локален компютър. Чрез свързаните препратки от една страница към друга заредете целия folder със страници към сървъра си. Тогава страниците на сървъра ще препращат към другите страници в сървъра и копията им във вашия харддиск ще сочат към същите страници. Много важно е да обърнете внимание, че при UNIX имат значение редовните и главните букви в имената на файловете, а в DOS и MacOS - не. Например на Macintosh "DOCUMENT.HTML", "Document.HTML" и "document.html" са един и същ файл, едно и също име. Ако направите свързана препратка към "DOCUMENT.HTML", а файлът всъщност се казва "document.html", препратката ще работи и ще е валидна. Но ако заредите страниците на UNIX Web Server, тази препратка няма да работи. Трябва да сте сигурни, че внимателно сте изписали имената на файловете си преди да ги заредите на сървъра. Тук пътищата използват UNIX синтаксис. Стандартът на UNIX за майчина директория (директория, която съдържа текущата директория) е " ". Ако сте например в Sofia.html файл и препращате към главния документ Bulgaria.html, вашият линк трябва да изглежда така:

<A HREF="../Bulgaria.html">My country</A

Накратко, старайте се да използвате свързани препратки: **1.** Лесно е да се преместват група от документи на друго място (защото свързаните препратки пак ще са валидни). **2.** По-ефективно е при свързване със сървър. **3.** И най-важното - има по-малко за писане. Както и да е, използвайте абсолютни пътища при документи, които не са свързани по никакъв начин. Например, ако искате да имате препратка към страница на ваш приятел или любими линкове, тогава използвайте пълния път.

URL - Uniform Resource Locator

Това е нещо, което World Wide Web използва, за да определя местонахождението на файлове, които са на други сървъри. URL включва типът на източника, който се търси (например страница, FTP, HTTP, Gopher), адресът на сървъра и местонахождението на файла. Изписването е: **scheme://host.domain [:port]/path/filename** където scheme е едно от:

file- файл на вашия локален сървър
ftp- файл на някои FTP сървър
http- файл на World Wide Web сървър
gopher- файл на Gopher сървър
WAIS- файл на WAIS сървър
news- използване на новинарска мрежа
telenet- връзка към Telenet, основен сервиз Номерът на порта може да бъде пропуснат. Това значи, че освен ако някой не ви каже друго, не го споменавайте. Например:

<A HREF="http://www.MG.bg/General/Homepages/lesson3.html">HTML yrok N3 </A>

Това въвеждане прави HTML урок N3 хиперлинк към този документ. Също така има и "mail to scheme", който се използва да се препраща към e-mail адреси, но този scheme е малко странен - използва само двоеточие (:) наместо :// между scheme-а и адреса. По този начин улеснявате читателя да прати електронна поща до човек или организация.

Например вашата команда трябва да има следната форма:

<A HREF="mialto:emailinfo@host">Name</A>

Когато заместите, получавате:

<A HREF="mialto:dart@inet.bg">Master Games Magazine</A>

ПРЕПРАТКА КЪМ ОПРЕДЕЛЕНА ЧАСТ

Препратките могат да бъдат използвани и, за да преместите читателя си от дадена част на документа към друга (независимо дали е от същия или от друг документ), различна от началото на страницата, което е заложено по принцип. Тази команда е често срещана под името "named anchor", защото за да създадете препратка, трябва да вкарате HTML имена в документа. Това е много полезно, когато имате дълги текстови документи и преминаването от една част към друга отнема много време. Става дума за т.нар. вътрешни препратки, които се използват за съставяне на съдържание в някоя част на страницата и те прехвърлят в различните части. Първо ще разгледаме обаче случая, когато искаме да препратим определена част на друг, а не на текущия документ. Да речем, че искате да направите препратка от документ A (docA.html) към определена част от документ B (docB.html). Напишете HTML кода за препратка към "назованата котва" в docA.html: Имам много любими списания, но най-обичам да чета **<A HREF="docB.html#MG">Master Games</A>**.

Мислете за буквите след (#) като за маркирана цел във файла docB.html. Тази маркирана цел казва на браузъра ви какво трябва да покаже в най-горната част на прозореца, когато препратката работи. С други думи, на първия ред на прозореца ви трябва да пише Master Games като заглавие. След това съставете "назованата котва" (в нашия случай MG) във файла doc2.html:

<H2><A NAME="MG">Master Games</A></H2>

С тези две команди можете да заведете читателя точно на мястото, където е името Master Games в документа doc2.html, независимо дали е на 5-ти или 50-ти ред от страницата. **Не забравяйте:** за да работи тази функция, трябва да имате named anchor в документа, към който изпращате, т.е. без тази част в кода на този файл препратката няма да работи. В HTML може да има препратки и към дадени части от текущия документ, в случая docA.html. Подобна схема се използва, когато примерно искате да имате препратка в началото на страницата към тази част, където говорите за любимото си списание. Въведете: Тук можете да прочетете кое ми е любимото

<A HREF="#MG">spisanie</A>

и къде можете да намерите повече информация за него. След това сложете <A NAME=> с името на мястото, на което искате да прескочите </A>. Получава се:

<A NAME="MG">Master Games</A>

С това завършвам с видовете препратки в HTML. Внимавайте с правописа и гледайте дали са сложени всички затварящи части на командите (включително и в този текст!). Естествено, винаги можете да сложите снимка или картинка вместо текст за препратка - просто на мястото на името сложете кода на картинката. Вместо:

<A HREF="docB.html#MG">Master Games</A>

напишете:

<A HREF="docB.html#MG"><IMG src="imetonakartinkata.gif"></A>.

Така на мястото на надписа MG се анимира съответен .gif файл или се зарежда снимка (.jpg файл). Засега това от мен. Ваш ред е: грабвайте PC-тата и дерзайте. До нови срещи!

Сибила

Гъси Джоунс

Той отново бе по петите му. Толкова години му беше избягвал. Сега го следваше плътно - стъпка по стъпка. Където и да се завреше, зловещата сянка се появяваше там - толкова тъмна, че засенчваше и самия Мрак.

Спомняше си как, когато беше малък майка му викаше: "Не се завирай там Гъси! Ще те хване лошия венерианец!"

0,5 л на йори от пух

По-късно, когато поотрасна, вродената му склонност към откривателства намери нов облик.

Жените го обожаваха

Гъсие в екстаз

много навита мадама

НГЛУЪРП!

много нежен тип

И някои мъже също...

Посвещавам комикса на Бени Хил. Надявам се че стария мръсник се подвизава нейде в райския "Клуб69"

ОП! СА! ЛА!

У-ХА-ХА!

Понякога му разказваха играта...

?!

ЛЯ ЛЯ ЛЯ

Спасението идваше във вид на...

25% HEALTH POTION

После се очупи... и порасна.

Тън-тъ-дъ-тъъъ тън-тъ-дъъъ

ЩЕ ВИДИШ ТИ! ААА!

ПЛЯС

Случваше се играта да загрубее...

калиев перманганат

И всичко вървеше добре...

Докато то не го повика от отвъдното...

О! Колко си хубав!!

!Гъсси

TIPS & TRICKS

THE X-FILES



Задръжте **[Shift]** и кликнете върху **load/save** game иконката, за да отворите нормален "save" прозорец, който да ви позволява да запаметите **повече от три игри**, и да ползвате файловете им по време на играта. **Прескачане на паролата:** С десен бутон на мишката кликнете върху буква **"O"** от думата "Welcome" в Willmores workstation, за да прескочите влизането с парола. **Back To The Future 2:** Изпишете **"einstein"**, когато от вас се изисква да натиснете **"fire"**, за да ви се покажат на дисплея cheat-овете. След това изпишете отново **"einstein"**, за да изключите тази опция. **Back To The Future 3:** Неограничен брой животи - Въведете един от следните кодове по време на интрото на играта, точно преди започване на съответното ниво. Ниво-1 - **rotten cheat**; Ниво-2 - **lousy cheat**; Ниво-3 - **low down cheat**; Прескачане на ниво: Задръжте **E + W** по време на игра.



SHADOW MAN

Въведете поддиректория **"data\scripts\menus\english"** в директорията, където инсталирате играта. Преименувайте **"release.msc"** на **"release.ms1"**. След това преименувайте **"debug.msc"** на **"release.msc"**. Заредете играта, за да може да сте недостижим със всички оръжия, всички предмети, безкрайно количество амуниции, възможност за произволен избор на нива и други екстри.

GTA 2

Въведете следното име преди да стартирате дадено ниво, за да активирате съответната cheat функция. Започваш с $500,0001 - **MUCHCASH**. Тази операция можете да я повтаряте неограничен брой пъти, като сейвате играте, излизате и започвате отново с още $500,000 отгоре.

AOE 2: THE AGE OF KINGS

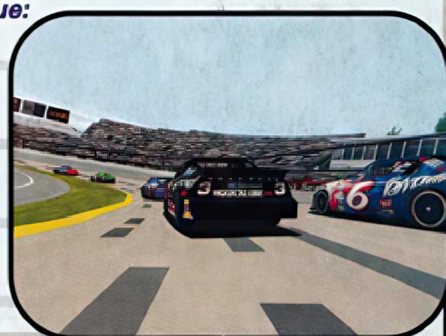


Натиснете [Enter], за да ви се появи "chat" прозореца и изпишете един от следните кодове, за да активирате съответната cheat функция. Забележка: Кодовете не могат да бъдат активирани в режим multi-player, освен ако домакинът не избере "Allow Cheats", когато играта се зарежда. 1000 камъка - **rock on**; 1000 дърво - **lumberjack**; 1000 злато - **robin hood**; 1000 храна - **cheese steak jimmy's**; пълна карта - **marco**; няма сенки - **polo**; бързо строителство - **aegis**; контрол над животните - **natural wonders**; моментална победа - **i r winner**; моментална загуба - **resign**; самоубийство - **wimpywimpywimpy**; по-висок и подвижен селянин 1 - **i love the monkey head**; Shelby Cobra кола с картечници - **how do you turn this on**; Избиване на определени елементи - **torpedo<number>**; Избиване на всички противници - **black death**; Саботажен взвод - **to smithereens**



NASCAR 2

Лесен начин за спечелване на състезанието: Въведете **"quick race"** менюто. Поставете мощността на другите коли на 80%. Конфигурирайте колата си така, че да не се поврежда, водачът да не прекъсва и да няла жълти флагове. **Как да печелите обиколки:** Забележка: В опциите на играта дезактивирайте възможността за повреди **"car damage"**. Нарочно се блъснете в друга кола, за да получите жълт флаг. Натиснете до дупка газта и задминате колкото е възможно повече коли, като пренебрегнете жълтите флагове. Спрете в бокса, когато зад жълтия флаг се появи черен. Колата ви ще запази челно място и след излизане от боксовете. **Избягване на обиколките за повишено внимание:** Натиснете **[Esc]** за да напуснете състезанието, когато жълтия предупредителен флаг бъде свален. На въпроса, дали искате да запазите играта отговорете с **"Yes"**. Презаредете играта и продължете състезанието. След първата обиколка ще получите зелен флаг.



Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.

NHL 2000

Въведете един от следните кодове, за да активирате дадения cheat. Присъждате попадение / гол / на гостите - **awaygoal**; Присъждате попадение / гол / на домакините - **homegoal**; Zamboni се движи по лед по време на играта - **zambo**; Powerplay1 - **penalty**; Активирайте този код, когато вашият отбор е спрял атака на противника, за да започнете power-play. Този код може да повтаряте за да усилвате нивото на powerplay.







OUTCAST

Обърнете внимание, че процедурата по задействане на чиитовете включва редактиране на файлове от играта. Така, че ако използвате посочените по-долу команди си направете backup копие на съответния файл. Използвайте текстови редактор при променяне на **"outcast.ini"** файла в директорията на играта. Променете следните параметри за постигане на желания ефект. Всички елементи струват 10

[Weapon Dealer]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000

Винаги имате 999 за пари и здраве

[Orinary Gun]
Ammo=999.000000
Непобедим
[Human]
HeroDamageScale=0.000000000
[Recreation Codes]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

Как да преминаваме през заключени врати: Заставате колкото е възможно най-близо до заключената врата след което спускаме F-LINK teleporter. Активираме **teleportater-a** и сте от другата страна на вратата.

F-22 LIGHTNING 3

Натиснете **[Ctrl] + [Enter]**, изпишете един от следните кодове, след което натиснете **[Enter]**, за да активирате съответния cheat. Неограничени амуниции - **the truth is out there**; Презареждане на боеприпасите - **fight the future**; Презареждане на гориво - **black oil**; Ставате "God" (недосегаем) - **trust no one**; Няма шанс да катастрофирате - **i want to believe**; Поправка на повредите - **this isnt happening**; Самолетът ви става невидим - **ghostpit**; Cow mission: Изберете кампании 4 и (или) 7. Излитате, след което сменяте посоката на полета на 212 градуса. Заредете JDAM докато летите в тази посока, след което неколкократно натиснете [Tab] докато, не се появи цел, идентифицирана като Norman 1, 2, 3, or 4. Тази цел може и трябва да бъде бомбардирана, за да се изпълни успешно cow мисията.

GTA

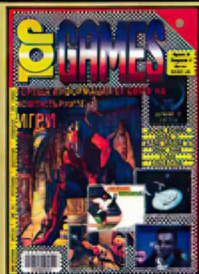
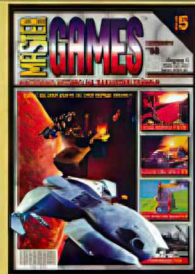


За да караш влака: Натисни **[Ctrl] + [Enter]**, след като влезеш във влака. **Извънземни полицейски коли:** Въведете ENIGMA като име след вкарване на който и да е код. Полицейските коли се сменят с извънземни и оръжията ви се зареждат с повече амуниции. За да активирате режима за измами, въведете екрана за избор на герои. След това натиснете **[Delete]**, въведете някой от следните кодове и натиснете **[Enter]**. Всички нива и градове - **itsgallus, nineinarow, or super well**; Няма полиция - **iamthelaw or stevesmates**; 999,999,999 точки - **itcouldbeyou**; Всички оръжия, брони и карта за излизане от пандиза - **suckmyrocket**; Неограничен брой животи - **itstantrum or 6031769**; Повишаване стойността на точките - **hatemachine**; Следите FMV последователността - **heartofgold**; Натиснете [Keypad Asterisk] за да получите всички оръжия - **buckfast or callmenigel**; 10x мултиплеър - **% machine**; Пускате изключително обиден език - **iamgarypenn**; Изключвате изключително обидния език - **iamnotgarypenn**



PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Внимание! Процедурата по активиране на този режим включва редактиране на програмни файлове на играта, така че винаги създавайте backup copy на файла. Използвайте текстови редактор, за да редактирате "panzer.ini" файла в директорията на играта. Добавете там следния ред: "TestCheat = TRUE" в секцията "[SIM]". След това можете спокойно да въвеждате някои от следните кодове: Мисията завършва със загуба - **[F12]**; Мисията завършва с минимална победа - **[Ctrl] + [F12]**; Мисията завършва с убедителна победа - **[Ctrl] + [Shift] + [F12]**; Унищожаваш танка си - **[Ctrl] + [Shift] + [End]**; Поразяваш непосредствената цел - **[Ctrl] + [Shift] + [Delete]**;

#0 
#1 
#2 
#3 
#4 
#5 
#6 

Master Games #0 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: BLADE RUNNER, TIPS & TRICKS: NBA'98, DUNGEON KEEPER, CARMAGEDDON, TEST DRIVE 4, AHX-1, MYTH, UPRISING, TOMB RAIDER 2, TUROK THE DINOSUR HUNTER

Master Games #1 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: LONGBOW 2, NIGHT CREATURES, STEEL PANTHERS 3, TOMB RAIDER 2, X-WING, TIPS & TRICKS: THE DIG, PHANTASMAGORIA, PHANTASMAGORIA 2, NOVASTORM, BLOOD, AFTERLIFE, G-NOME, OUTLAWS, MONSTER TRUCK MADNESS, ZORK NEMESIS, U.S. NAVY FIGHTERS, HYPER BLADE, INTERSTATE'76, CHASM, JOINT STRIKE FIGHTER, MASS DESTRUCTION, F22 RAPTOR, REBEL MOON RISING, IGNITION, LONGBOW 2, SCREAMER RALLY, TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, BALLS OF STEEL, FLIGHT UNLIMITED 2, MEGASLAYER, DARK EARTH, G-POLICE, SUBCULTURE, NHL BREAKAWAY 98, CHAOS ISLAND, GRAND THEFT AUTO, MEN IN BLACK, CONSTRUCTOR

Master Games #2 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: DREAMS TO REALITY, FALLOUT, JACK ORLANDO, MYTH, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: POWERBOAT RACING, SEVEN KINGDOMS, DEFIANCE, JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH, WORMS 2, WING COMMANDER: PROPHECY, PANDEMONIUM 2, DIABLO HELLFIRE, STREETS OF SIMCITY, LIFEFORCE TENKA

Master Games #3 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: BATTLEZONE, SW REBELLION (EMPAIR), SW REBELLION (REBELLIANCES), THE NEVERHOOD, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: DIE BY THE SWORD, COMANCHE 3, BATTLEZONE, BLACK DAHLIA, QUAKE 2 SHAREWARE, STARCRAFT, UBIK, REDLINE, NIGHTMARE CREATURES, PANDEMONIUM, POSTAL, TEST DRIVE OFF ROAD, AGE OF EMPIRES, BETRAYAL IN ANTARA

Master Games #4 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: DIABLO, STARCRAFT, TIPS & TRICKS: FROGGER 3D, OUTWARS, DEER HUNTER, INCOMING, VIRTUAL POOL 2, ARMY MEN, JEDI KNIGHT, FIFA: ROAD TO WC 98, DEFIANCE, SPEC OPS, LORDS OF MAGIC

Master Games #5 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: MECH COMMANDER, BATTLEZONE, TIPS & TRICKS: MORTAL COMBAT 3, MORTAL KOMBAT 4, TUBE, TEST DRIVE 4, DIE BY THE SWORD, DOMINION, MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN, FF 7, TWISTED METAL 2, REDLINE RACER, TRIPLE PLAY '99, MECHCOM – MANDER, WAR GAMES, OUTWARS, COMMANDOS: B.E.L., CAPITALISM PLUS, HOUSE OF THE DEAD, RAINBOW SIX, NAM, ICARUS, ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER, NEED FOR SPEED 3 : HOT PURSUIT, GET MEDIEVAL, WARHAMMER: DARK OMEN

Master Games #6 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: MECH COMMANDER, BATTLEZONE, TIPS & TRICKS: MORTAL COMBAT 3, MORTAL KOMBAT 4, TUBE, TEST DRIVE 4, DIE BY THE SWORD, DOMINION, MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN, FF 7, TWISTED METAL 2, REDLINE RACER, TRIPLE PLAY '99, MECHCOM – MANDER, WAR GAMES, OUTWARS, COMMANDOS: B.E.L., CAPITALISM PLUS, HOUSE OF THE DEAD, RAINBOW SIX, NAM, ICARUS, ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER, NEED FOR SPEED 3 : HOT PURSUIT, GET MEDIEVAL, WARHAMMER: DARK OMEN

Master Games #7 - 1.70 лв.

NO EXIT: DIE BY THE SWORD, FINAL FANTASY 7, MECH COMMANDER (част 2), TIPS & TRICKS: SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION, SMALL SOLDIERS, TOTAL DISTORTION, CASTLE OF THE WINDS, WARCRAFT 2, ARES RISING, AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME, DARK RIFT, FLESH FEAST, RAYMAN 1, GEX, HARDWAR, TAKE NO PRISONERS, DESCENT: FREESPACE, TRIBAL RAGE, BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITION, POWERSLIDE, LODE RUNNER 2, HEXPLORE, MIGHT AND MAGIC 6 : THE MANDATE OF HEAVEN, REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN, STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD, VANGERS, RAGE OF MAGES, NHL'99, M.A.X. 2, INCUBATION, SIN (DEMO), THE CURE OF MONKEY ISLAND

Master Games #8 - 1.80 лв.

NO EXIT: COMMANDOS, TIPS & TRICKS: BLOOD 2, GUNMETAL, CENTIPEDE 3D, MISSING IN ACTION, QUEST FOR GLORY (HERO'S QUEST), DELTA FORCE, TRESPASSER, HERETIC 2, COLIN MCRAE RALLY, DARK COLONY, ESCAPE : OR DIE TRYING, THE FIFTH ELEMENT, SPEARHEAD, H.E.D.Z., HOUSE OF THE DEAD, F-16 MULTIROLE FIGHTER

Master Games #9 - 1.90 лв.

NO EXIT: KING'S QUEST 8, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARGASM, TOMB RAIDER 3, POPULOUS 3: THE BEGINNING, INDEPENDENCE WAR, S.C.A.R.S., SIN, GET MEDIEVAL, CARMAGEDDON 2 (DEMO), RAILROAD TYCOON 2, BLOOD II, HERETIC 2, DETHKARZ, AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

Master Games #10 - 2.00 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARLORDS 3, CARMAGEDDON 2, SID MEIER'S ALPHA CENTURI, HALF-LIFE, RED- GUARD, SIMCITY 3000, KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, MONTEZUMA'S RETURN, KKND 2: KROSSFIRE

Master Games #11 - 2.10 лв.

NO EXIT: THIEF : THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, QUEST FOR GLORY III, QUEST FOR GLORY V, TIPS & TRICKS: WARHAMMER 40K: CHAOS GATE, RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION, RECOIL, ROAD RASH 3D, MYTH 2: SOULBLIGHTER, POWERSLIDE, BALDUR'S GATE, DEADLOCK, WARGASM, HELLBENDER, TINY TRAILS, SPELLCROSS, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, 3D ULTRA MINIGOLF, RETURN TO KRONDOR, SIM CITY 3000 , BLADE RUNNER, EXTREME G2, HALF-LIFE, BLOOD 2 : THE CHOSEN

Master Games #12 - 2.20 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, RESIDENT EVIL, JAGGED ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MYTH 2: SOULBLIGHTER, WORMS ARMAGEDDON, BATTLE ISLE 3, SPEED BUSTERS, BALDUR'S GATE, X-GAMES PRO BOARDER, NBA LIVE ' 99, CHAMPIONSHIPS MANAGER 3, FIFA 99, ENEMY INFESTATION, ALPHA CENTAURI, JAGGED ALLIANCE, RAILROAD TYCOON 2, ROLLCAGE, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, THIEF: THE DARK PROJECT

Master Games #13 - 2.30 лв.

NO EXIT: ALIENS VS PREDATOR, RETURN TO KRONDOR, TIPS & TRICKS: ODD WORLD 2: ABE'S EXODUS, ARMY MAN 2, TOCA 2, SPORTS CAR GT, HEROES OF M&M III, REDLINE, REQUIEM, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Master Games #14 - 2.40 лв.

NO EXIT: RETURN TO KRONDOR, X-WING ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MICROSOFT BASEBALL 2000, THRUST, TWIST AND TURN, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, WARZONE 2100, GRUNTZ, EXPENDABLE, BUBBLE HERO 2, EXCESSIVE SPEED, FUTURE COP: L.A.P.D., RAGE OF MAGES 2, ROLLER COASTER TYCOON, MIDTOWN MADNESS

Master Games #15 - 2.50 лв.

NO EXIT: MECH WARRIOR 3, X-WING: ALLIANCE, TIPS & TRICKS: GRAND THEFT AUTO, SIMSAFARI, JAGGED ALLIANCE 2, HIDDEN & DANGEROUS, CYBERMERCS, STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE, FLIGHT UNLIMITED 2, STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION, F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER, STAR WARS EPISODE 1: RACER, RAGE OF MAGES 2

Master Games #16 - 2.60 лв.

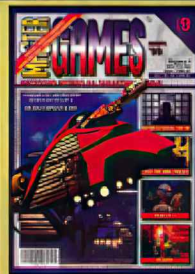
NO EXIT: SHADOW MAN, M&M VII (част I), TIPS & TRICKS: SPORTS CAR GT, V-RALLY, TRUST, TWIST AND TURN, ALBION, ACTUA SOCCER 3, MECHWARRIOR 3, STREET FIGHTER ALPHA 2, STREET FIGHTER ALPHA, ABANDONED PLACES, WILD RIDE, ALIENS VS PREDATORS, FALLOUT 2, X-WING ALLIANCE

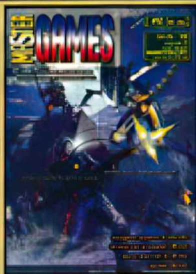
Master Games #17 - 2.70 лв.

NO EXIT: DISCWORLD NOIR, TOMB RIDER III (ANTARCTICA), TIPS & TRICKS: SYSTEM SHOCK 2, SHADOW MAN, SW: EPISODE I RACER, SW: EPISODE I THE PHANTOM MENANCE, ODDWORLD: ABE'S EXODUS, O.D.T., RESIDENT EVIL



В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

#7 
#8 
#9 
#10 

#11 
#12 
#13 
#14 
#15 
#16 
#17 